

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MGNIG
82
二次元狂热
夜长月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『XO－少女舰赏』
DVD光盘
夏末同人盛典之
C88同人音乐扫雷&推荐
第一宇宙偶像
专访半次元人气coser 芷少
今天也是"萨满旺旺"的一天
『迷糊餐厅』北海道札幌圣地之行
几乎全能型的美少女画师
不出名的ぎん太和她不出名的事迹（上）
从『战斗司书』到『六花的勇者』
简谈轻小说作家山形石雄和他的作品
新作淡季上半年回顾，异色王道热血作，妹控必看！
年度轮回系佳作『11月的理想乡』
正统金发属性德味舰娘
西风东渐——『舰队收藏』海外篇
迈向弹幕地狱的第一步
久违之正作『东方绀珠传』N 难度攻略
ufotable新一轮的视觉挑战
浅谈动画『噬神者』中的色调与立体
2『Fate/Grand Order』
英灵图鉴收藏卡 第一弹全10张
情人节
晚礼服·婚纱篇
人鱼
圣诞节
1 Lovelive收藏卡特别收藏包
玄学祈愿卡全72枚
3 中国原创同人海报x2
『魔法少女☆伊莉雅』海报x1
『干物妹！小埋』海报x1
4 永江衣玖全身纸模

二次元狂热



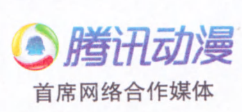
本期封面作者：heco
本期封底作者：雪桜桜

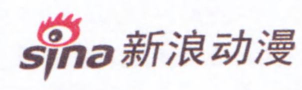
二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：白石
编辑：稗田、小黑、如月千华
美术：塔里、小茧

博客： http://blog.sina.com.cn/jediliao
微博： http://t.sina.com.cn/2dmania
信箱： jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～





首席网络合作媒体

合作同人社团









欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购“二次元狂热出品”产品

Contents

P002 **河蟹子相谈室**
读编往来

P004 **宅收藏**
周边资讯

P006 **新番动画情报**

P008 **手游侵略者**

P010 **新作速递**
『果つることなき未来ヨリ』
『私が好きなら「好き」って言って！』

P014 **微笑月月报**
永无止境的旅程 ——小记ぽわぽわ P

P020 **Cosplay**
第一宇宙偶像
专访半次元人气 coser 芷少

P024 **东方专区**
迈向弹幕地狱的第一步
绀珠传 Normal 及 Extra 难度基础攻略

P036 **提督手记**
西风东渐——『舰队收藏』海外篇

P046 **萌绘师**
当命中注定的漫画家
成了 Galgame 原画师
不出名的ぎん太和她不出名的事迹（上）

P058 **动画研究**
用体力堆砌的说服力
浅谈『噬神者』的色调与立体

P068 **二次元创造**
普通作家和不普通的小说
简谈山形石雄和他的作品

P078 **音乐空间**
C88 同人音乐扫雷 & 推荐

P088 **萌文化**
今天也是“萨满旺旺”的一天
『迷糊餐厅』北海道札幌圣地之行

P090 **游戏研究**
一个妹控的救赎之旅
点评『11 月のアルカディア』

P108 **同人新作**
ADNAP 同人新作
『XC 少女鉴赏』
『少女前线』
『美丽新世界』

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



托抗战纪念大阅兵的福，帝都持续了很长一段时间的好天气，编辑部的大家工作时的心情也都不错。之前有人问过编辑们的生活是什么样的——其实说起来蛮无聊的啦。工作之外看看动画，有人喜欢刷刷手游，有人喜欢出去运动一下，有人喜欢窝在家里读读书。但是能够每天开心地从事着自己喜欢的工作，就是对大家来说最幸福的事了。

这期河蟹子相谈室我们要隆重介绍一位我们的热心读者眷属酱～眷属酱这次特意出了河蟹子的 cos，十分可爱，河蟹子非常喜欢。感谢长期以来对我们的支持，也欢迎大家来找河蟹子互动哦～





83 期封面作者：皇小 J（出自《契约之剑 2》幻梦镜像出品）
83 封底作者：DomotoLain（出自《少女的番外恋情》A.D.Nap 出品）

贵安，诸君。这里是刚入 C 圈的眷属酱，坐标魔都，和河蟹子一样今年十七岁也希望可以永远十七岁～

今天能站在这里，要感谢路西法大人的调教，我才能以这么羞耻的姿态大方地与诸君见面……好像有哪里不太对……嘛，特别特别要感谢 jedi 大大给了我这样的机会，让一个新人能因有生以来第一部正片被刊登在自己最喜欢的杂志上。希望今后能继续用自己的方式为 2DM 出♂力，不过绝对不可能是羞耻的裸足了 _(:з」∠)_

P.S. 目前眷属只有一五九点三，希望多喝牛奶可以长高是真的，毕竟我还等着高考结束后去编辑部和白石大人比身高呢 _(:з」∠)_



CN: 眷属（@ 吉蒙里眷属 LIKAUCE） 摄影 :AMY
后期 : 花茶（@ 花茶君 _ 豪歌家专属）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢? 关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买



[编辑部安利屋]



『少女终末旅行』

本月推荐一个既没有完结也没有腰斩的连载前途良好新作吧……

少女终末旅行顾名思义，是关于少女在充满末世氛围的无人废墟中旅行，并与人遭遇并交流的故事。虽然封面看起来非常阴郁，但故事本身是轻松日常系的（和本季大流行的捕豚夹——学园孤岛正好相反）。暂时搁置了对于世界为什么变成这样和将要去往何方的思考，而是在旅途中用对待事物的判断和行为间接地表达。非常有清爽日系的日常感。

顺便，在 comic.pixiv.net 有提供部分章节的免费试阅，有兴趣啃生肉的同学也可以尝试一下该作原汁原味的日式末世风味，顺便给作者点个赞支持一下吧。



稗田

[寄语选登]

红雀　女　西安
咱发现咱假期的状态和小埋好像啊，一边吃零食一边看动画的日常实在太舒坦了……只可惜没有小埋那么好的哥哥，要不咱肯定就变成废人了。不过眼看就开学了心情还真是沉重，现实中懒趴趴的日子并不会一直持续下去……

：再次提醒大家像小埋那样喝可乐可是会严重影响健康的还请三思。话说同学们拿到这期杂志的时候都已经开学和家里蹲模式说再见了吧，假期过得如何，是否玩得愉快？可能好多人还是希望能过一个"漫无止境的八月"吧 w 毕竟开学了，还是要收收心好好学习啦，拯救世界的任务就先交给河蟹子吧～

Shy　女　太原
说一件上学期的事吧。我大学里打水用的水壶上挂了 FREE 的钥匙扣，有一次去水房拿水的时候被一只妹纸搭讪了！是同样喜欢二次元的同好，说因为看到钥匙扣后已在此埋伏多日，真是太感动了！现在我们是非常好的朋友，感谢二次元～

：很多人因为二次元而获得了珍贵的友情，每次听到都觉得很美好。不过说回来，主动搭讪二次元同好这种事貌似在男生中会比较少一些？似乎男孩子们在这方面会相对比较羞涩，还要多多加油哦。如果觉得身边喜欢二次元的人比较少的话，漫展是个不错的相识之地。虽然现在网络上可以很方便地找到同好群体，但能在线下有一些共同喜好的朋友还是会更让人开心的。







广大机战迷高达迷的超级盛宴，源子文化年度大献——2015 超钢之魂超级机器人热血演唱会将于 10 月 6 日 19：00 在广州中山纪念堂开演。本次演唱会特别邀请了日本动画歌帝王水木一郎带领福山芳树、米仓千寻、松泽由美、鲇川麻弥、川添智久、笠原弘子等六位日本殿堂级动漫歌手踏足广州，将为大家带来热血澎湃的机器人主题曲之夜。整场演唱会将为三千多名观众呈现高达、真实系机器人、全员现场经典歌弹唱、Macross、超级系机器人五大系列的热血歌曲，届时超过 30 首主题曲将陪伴你度过难忘的三小时。

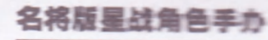
8 月 10 日 21：00 主办方官方网店
http://tuzizhizhi.taobao.com
将连同大麦网同步开放门票预定。
更多的消息请关注 @ 源子文化 官方微博　咨询电话：020-87562998

宅收藏









名将版星战角色手办

出品：BANDAI　价格：8856 日元

万代“魂 Nations”推出的“名将 MOVIE REALIZATION”系列将日本战国武将和星球大战系列搞到了一起，制作了名将版的星战角色 PVC。无论是达斯·维达还是沙兵、红卫兵，美式科幻与和风经过绝妙的融合后竟然毫无违和感。手办不仅使用软质关节保证了较高可动性，武器配件也非常丰富，枪械类和日本刀一应俱全。商品由魂 web 商店限定贩卖，从 11 月到明年 4 月陆续发售，来组建自己和风帝国军吧！



『Persona 4』久慈川理世手办

出品：Phat!　价格：10800 日元

“Persona（女神异闻录）”系列是 Atlus 开发的经久不衰的日式 RPG 上乘之作，在欧美也保有着相当高的地位和评价。这款久慈川理世的造型出自前不久刚刚发售的系列衍生音乐游游『女神异闻录 4: 午夜热舞』，久慈川理世作为传说中的小恶魔偶像“りせちー”登场。从制服衍生而来粉色舞蹈服既可爱又性感，裙褶的格子与靴子的拉链等处也都还原得非常细致。发量十足又极具动感的双马尾配合上富有跃动感的 POSE，仿佛让人看到亲临 P4D 舞台的理世。预定 16 年 2 月发售。





迷你舰队系列新作驱逐舰“秋月”

出品：富士美　价格：1800 日元

“ちび丸艦隊”系列是富士美推出的一套迷你舰船模型，以真实的 IJN 舰队船只为基础，加以 Q 版的设计而制作。从第一款战舰“大和”起至今已推出 10 只不同的船体及 3 只加强版。模型长约 11cm，无需涂装和黏着，组装方法简单。对于因为舰娘而对舰船产生兴趣，但又被舰船模型的组装难度吓退的人来说，这套可爱的商品也许更为适合。最新公布的第 11 弹商品为驱逐舰“秋月”，也是继“雪风”后发售的第二只驱逐舰，9 月发售，有兴趣的朋友关注一下吧。









强袭魔女纯银飞行脚挂件

出品：Chara-ani　价格：12000 日元

来自『强袭魔女』第 501 统合战斗航空团各位魔女飞行脚造型的纯！银！制吊坠。造型还原动画设定，色泽和质地都飘逸着高贵的感觉，让喜欢裤裤的绅士们感到无比荣耀。第一弹有宫藤、坂本和夏莉三款，预定 10 月发售。

超有趣的 SD 高达扭蛋

出品：万代　价格：300 日元

以 30 前年插画家横井孝二的经典插画『加油！ SD 高达』为原型制作的桌上小物件，立体化之后的造型依旧是十分逗趣。除了“高达”“Z 高达”“ZZ 高达”三款经典设计外，还追加了农夫造型的“作业用扎古”和可怜巴巴趴着的扎古两款全新设计的造型，摆在桌上不但有趣，还可以当成物品支架来使用。









纸箱猫大收集

出品：千值練　价格：6300 日元

亚马逊纸箱人的衍生品——纸箱猫 figure collection。迷人之处在于可爱的耳朵和尾巴，胸前挂有铃铛，头、手、足和尾巴均为可动。全套一共 10 种，每只 6cm 高刚好可以放在手心里把玩。

■责编／稗田 ■美编／塔里

GATE

这部动画套用2CH上的评论：日本XX队完蛋了！故事讲述了在日本打开了一扇异世界的大门之后，身为死宅的主角带领的部队被派遣到剑与魔法的异世界侧冒险的故事。设定听上去很像起点小说的设定，死宅男主在异世界解决事件的过程中不断收服各种族的后宫。由于对战斗的描写比较多，与同类题材的『萌萌侵略者』差别还是挺大的。科技侧和剑与魔法侧的战斗以及两边各国的纷争描写，也是本作的一大魅力点。

Staff:
监督、演出：京极尚彦
脚本、系列构成：浦田达彦
动画制作：A-1 Pictures

Cast:
伊丹 耀司：诹访部顺一
栗林 志乃：内田真礼
萝莉·麦丘利：种田梨沙

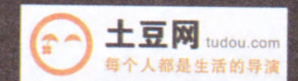


科学小飞侠Crowds insight

龙之子50周年纪念动画『科学小飞侠』终于迎来了第二季，若要一句话概括这部动画的话，就是在变身特摄的外衣下包裹了一颗处处吐槽日本社会现状的心。如果说第一季这点表现的还不明显，第二季新加入的GATCHAMAN以及外星人竞选的剧情，真是要把日本国民的政治观念给玩坏了。监督中村健治在『科学小飞侠』中依旧保持了『钓球』与『C』中的风格，欢脱的剧情背后影射的社会现状总是发人深醒。

Staff:
原案：龙之子企划室
监督：中村健治
动画制作：龙之子

Cast:
一之濑 初：内田真礼
三栖立 翼：石原夏织
杜兰莎：杉田智和（男）
花泽香菜（女）



创圣的大天使LOGOS

河森老贼的创圣新作，这次的脚本没有续约前一作玩贵圈真乱的冈田磨里，而是改用了被观众吐槽总是写出掉智商剧本的熊谷纯，看到这名字估计剧情向的观众都敬而远之了。LOGOS的故事简单来说就是创圣大战新华字典，敌方在LOGOS WORLD中通过扭曲现实世界中文字的意义引发骚乱。战斗部分一直是创圣系列的精髓，高喊AQUARION战斗中的合体部分与无限拳都完美被继承，各种NTR与3P合体的剧情算是本作最大的看点了。

Staff:
原作：河森正治
监督：佐藤英一
脚本、系列构成：熊谷纯
动画制作：Satelight

Cast:
灰吹 阳：岛崎信长
月银 舞亚：佐仓绫音
绮声神 心音：千菅春香





干物妹小埋

在日剧『萤之光』开播后，干物妹这种神奇的物种进入了宅男的视线，本季『干物妹小埋』正是以干物妹为题材的动画。妹妹小埋在正常生活中是品学兼优充满人气的校花级角色，回到家中就变身为二头身Q版干物妹，这种在六头身与二头身之间随意切换的画风营造出的角色反差萌，让人不禁想把小埋带回家。小埋身为宅妹，作品中塞满的各种梗也是吸引宅男看下去的因素。干物妹的欢乐日常，看得时候总是想和她一起在地上懒散地打滚。

Staff:
监督：太田雅彦
动画制作：动画工房

Cast:
土间埋：田中爱美
土间太平：野岛健儿
海老名菜菜：影山灯
橘·希尔芬福特：古川由里奈





洲崎西 THE ANIMATION

根据同名声优广播剧改编的泡面番动画，不同于老一辈的声优广播剧，新世代的声优广播剧中各种下流梗似乎是吸引宅男的最大卖点。看看动画中用的段子"全裸网球"、"比乳大会"就知道这广播剧有多下（hao）限（ting）了。由于动画中用的都是广播剧中出现过的段子，如果不是听过广播剧的粉丝的话可能会get不到笑点。作为泡面番最大的意义还是在于布教，笔者就是看了动画之后去补了充满下流梗的广播剧。顺带一提，西明日香充满魔性的笑声总是让人欲罢不能。(西´∀`)ｱﾊﾊﾊﾊ



Staff:
监督：平峰义大
人物设定：清水祐实
动画制作：feel.

Cast:
洲崎绫：洲崎绫
西明日香：西明日香



GANGSTA.

似乎自从『军火女王』之后就再也没看到过这这样类似『黑礁』题材的黑帮动画了，『GANGSTA.』的动画化算是弥补了这个题材的空白。故事从一对基友拯救了一个娼妇开始，随着剧情的展开慢慢铺述整条街的故事以及两人的黑历史。作为黑帮题材动画打斗水准自然是评判的一大标准，『GANGSTA.』的巷战暴力美学虽不及『黑礁』，作画水准也在中等以上。只不过分镜总是有种刻意想要装逼的感觉，反正在同类题材动画稀缺的今天也不失为一部值得的作品。



Staff:
原作：コースケ
监督：村濑修功
动画制作：Manglobe

Cast:
沃里克·阿尔坎杰洛：诹访部顺一
尼古拉斯·布朗：津田健次郎
爱丽克斯·贝奈戴托：能登麻美子

魔物娘的同居日常

看名字就知道本作的卖点是人外！作为一部擦边球漫画改编的动画，本作的最大卖点是与各种人外娘发生OOXX的故事。本作中的人外属性包括了蛇、鸟、史莱姆、人马、人鱼、蜘蛛等各种奇怪的人外娘，在擦边球动画中看惯了的桥段换成人外娘感觉让人格外地兴奋。不仅如此，动画还根据各种族特性加入了脱皮PLAY、生蛋PLAY等各种下限的剧情，配合声优卖力的娇喘声，看得石更的让人觉得与魔物娘性福同居也没什么不好的。



Staff:
原作：OKAYADO
监督：吉原达矢
动画制作：Lerche

Cast:
米亚：雨宫天
帕皮：小泽亚李
珊卓雷雅：相川奈都



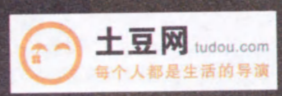
潮与虎

1990年开始连载的漫画『潮与虎』，这次是第二次动画化。同样是上世纪漫画拿出来的改编动画，不同于『寄生兽』的大幅改动，『潮与虎』动画化则是完全还原了当年的人设神韵。此次动画预定为39话，虽忍痛砍掉不少支线也勉强算是能够拍出原作精髓。故事以主角解开虎的封印为开端，每话以单元剧的形式讲述一个故事。如今回过头来看看这种标准90年代的热血漫画，仿佛穿越了时空让人回顾起当初的热血与感动。▲



Staff:
原作：藤田和日郎
监督：西村聪
脚本：井上敏树
动画制作：MAPPA

Cast:
苍月潮：畠中祐
阿虎：小山力也
中村麻子：小松未可子





最近日系手游圈的最大新闻莫过于本栏目提到过多次的『Fate/Grand Order』终于上线了，玩家的热情一度把官方的小霸王服务器挤爆，以至于刚上线就维护了40个小时。关于『Fate/Grand Order』的消息之后2DM会另行撰文介绍，这里就不多赘言了。还是来看看这期介绍的游戏吧。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 塔里

混沌之龙：混沌战争

游戏原名：ケイオスドラゴン 混沌戦争
游戏平台：iOS 8.0 以上 /Android
游戏类型：RPG
开发商：SEGA
收费方式：道具收费
官网下载：http://chaosdragon.sega-net.com/

MOBILEGAME


ios


android



貌似很久没有介绍过SEGA的游戏了，这款『混沌之龙：混沌战争』作为7月新番『混沌之龙：赤龙战役』的续作，讲述了动画时间线10年之后的故事。『混沌之龙』作为一个多





平台的企划，以桌面RPG为起手请来了虚渊玄、奈须蘑菇等人来设定角色，并展开了之后动画与手游的企划。

作为一款手游，本作配置要求高的吓人。iOS版需要8.0以上才能运行，害的笔者为了写这款游戏的评测把iPad升级到了非越狱的最新版本。安卓机也只能支持部分高规格的机型运行，官网上可以看到本作的支持机型一览。

如果对之前介绍过SEGA的另一款手游『锁链战纪』有印象的话，一眼就能看出『混沌战争』与『锁链战纪』相似的地方，毕竟都是SEGA出品的。如今『锁链战纪』已经从日区氪金版前20跌出很久，SEGA也急需寻找一款替代品。『混沌战争』同样是敌我双方3*3格子内的塔防RPG，就连战斗方式也都是通过滑动屏幕拖拽己方部队进行战斗。每次战斗胜利所用时间、无阵亡、必杀最后一击的设定与被敌人达阵后失败的设定也同『锁链战纪』如出一辙。

虽然表面上看两款游戏相似度很高，实际上『混沌战争』要深度得多。『锁链战纪』中差不多沦为鸡肋只有外貌协会注重的武器系统，







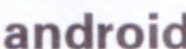
在『混沌战争』中变得复杂许多。『混沌战争』中每个角色从头到脚一共有5处可以带装备，每件装备不但有自己的属性还有不同的COST。装备不仅影响着各个角色的能力，也直接影响着角色出场的外貌。如果说之前的很多手游都停留在抽卡获得更强角色的话，『混沌战争』为首的这类手游都是以打造更强的武器创造只属于玩家独一无二的角色作为育成的乐趣。这样的玩法无疑使手游变得更有深度，毕竟比起抽武器更多玩家还是更习惯于氪金抽卡，不过传统抽角色的模式只会导致到后期许多卡只能放仓库，锻造武器的形式则更适合重度的手游玩家。

游戏的剧情方面有原作的基础自然相当宏大，在剧情演出上采用了如今流行的LIVE 2D系统，玩过『战斗女子高校』的玩家应该对这个系统十分熟悉。不过总觉得如今SEGAY的游戏基佬角色要比萌妹子好，难道女玩家更容易氪金？作为一款比较核心向的作品，尽管动画版质量不敢恭维，手游还是值得尝试得。如果您的手机能跑的动的话。

梦魇乐园

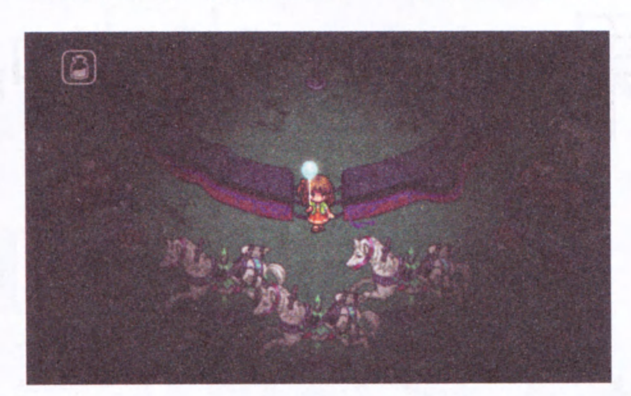
游戏原名：ナイトメアランド
游戏平台：Android
游戏类型：解谜
开发厂商：D3 PUBLISHER INC.
收费方式：道具收费
官网下载：https://play.google.com/store/apps/details?id=com.d3.nightmareland

MOBILEGAME



android





通过 RPG MAKER 制作的一些知名的恐怖游戏，相信各位一定耳熟能详。例如『Ib』、『魔女之家』这些经典的游戏 2DM 也曾介绍过。在炎炎夏日中，能躺在床上用手机玩这类恐怖解谜游戏也一定很畅快，今天要介绍的『梦魇乐园』就是这样一款恐怖类的解谜游戏。

游戏的画面一看就是 RPG MAKER 式的日系恐怖画风，故事发生在一个游乐园，随着序章女主角与家人基友走散，游乐园的气氛一下子就变得恐怖惊悚了起来，伴随着恐怖的音效着实有些吓人。在这样一座气氛恐怖的游乐园中，女主角要通过解开各种谜题最后脱出。

作为一款免费的恐怖解谜游戏来说，游戏的场景还是很丰富的。共有包括海盗船、邸宅、咖啡杯、摩天轮等 8 大游乐园场景供玩家探索，如果收集齐全部的记忆碎片还能开启梦魇城堡进入游戏的真结局部分。游戏的解谜难度适中，若不看攻略还是有一定困难的。游戏一共有 11 个结局重复可玩性极高。氪金要素仅仅在于解锁 7 个存档格（不氪金的话只能使用一个存档）、去广告以及获得女主的日记方便玩家更好的理解剧情。开发商 D3 PUBLISHER 除了『梦魇乐园』外还开发了一系列恐怖解谜游戏，喜欢这种类型的玩家不容错过。

刷牙日和

游戏原名：おおきく口をあけて！歯みがき日和
游戏平台：iOS
游戏类型：ACT
开发厂商：SENTAKU, K.K.
收费方式：免费
官网下载：http://hamigakibiyori.com/

MOBILEGAME

这期依旧给大家介绍一款绅士游戏，『刷牙日和』看这款游戏的名字就知道乐趣在于刷牙 PLAY。让我们化身为阿良良木给妹子们刷牙吧！





故事中一共有 4 个妹子可以让玩家刷牙，分别为男孩子气的幼驯染、萝莉属性的妹妹、邻居大姐姐以及公司中的女上司，4 位女主的性格总有一个适合您。

游戏的玩家很简单，玩家操纵牙刷帮妹子们用各种姿势进行刷牙，连续消除 4 个相同颜色的细菌可以获得高分，快速过关也能获得高分，如何取舍就看玩家自己的选择了。另外在刷牙过程中伴随着女主的娇喘声还能获得爱情值，爱情值可以用来购买技能和新牙刷，还能解锁女主的角色 CG。

游戏一开始只有一名角色可供选择，只有获得 B 评价之后才可解锁下一个角色，作为一款绅士游戏获得高评价难度不小，这时候就需要解锁新的牙刷获得更强的去污能力，总觉得这游戏是在给牙刷做广告。这款游戏还有一个续作叫做『歯みがき彼女◆Cavity Kanojo』（刷牙女友），玩法变成了不用牙刷直接用手去除细菌，并针对中文地区玩家加入了中文汉化文本，绅士们建议两作都尝试一下。▲


ios


果つることなき未来ヨリ
— from the future undying —

“灰色”系列STAFF再结集！

Frontwing打造全新幻想物语

『果つることなき未来ヨリ』

■文 / 如月千华 ■责编 / 白石 ■美编 / 小茧

INFO

游戏名：果つることなき未来ヨリ
中文暂译：来自无尽的未来
公司：Frontwing
制作人：山川龙一郎
原画：渡边明夫、フミオ、INO
剧本：藤崎龙太、七央结日、かづや、桑岛由一
音乐：松本文纪
发售日：2015 年 10 月 31 日



时间是二战期间，主人公三森一郎是所属于日本海军的零式战斗机驾驶员。他自幼没有双亲，在战场上长大的他只有战斗才是他生存的意义。在一场战役中，他志愿参加了特别攻击部队，驾驶战斗机撞向敌方母舰，可当他醒来的时候却发现自己身处一个完全陌生的世界。

那是一个充满幻想风的异世界，同时存在着龙族，犬族，人鱼族等亚人种族，他们各自拥有自己特殊的力量，并占据着各自的势力。

在一望无际的沙漠之中即将死去的一郎，碰巧被途经的龙族公主所救。尽管他对自己身处的世界一无所知，也不知道该如何返回自己的世界，但是作为士兵，为了遵守自己的“约定”，无论如何都要返回日本。然而在此之前，为了报答公主“雪风”的救命之恩，一郎决定投身于龙族与新人种——“人类”的战斗之中。



Character

龙族的公主
雪风·金布拉德
CV：かわしまりの

原本是龙族的国家“亚库金”的第一公主，不过现在离开了王国，担任着无政府领土防卫民兵团“巴拉威尔”的总大将。能够变身为飞龙。由于作为王族的公主，在深闺的环境中长大，自幼起周围都会无条件满足她的要求，所以性格比较任性。另一方面，对于世俗并不是特别了解，不过好奇心却十分旺盛，经常会惹出各种麻烦。

她从沙漠里捡回了异世界漂流者一郎，总是将一郎看成是属于自己的私物，态度比较傲慢，不过也经常因为一郎不按自己的意愿行事而烦躁。

负责她路线的写手藤崎龙太表示，雪风路线的看点便是她从一个任性的公主成长为肩负重任的一国之君的过程。

Yukikaze Jinburaddo



Aio Raio Kamiria

犬族的战士
艾奥·莱奥·卡米莉亚
CV：清玉澄加

通称艾拉。犬族的一员，能够变身为犬形态。她是沙漠盗贼团雷弗雷利亚的副队长兼警备队长，领导着犬族的战士们。自从她小时候在战争中成为孤儿并被盗贼团捡到，至今已经过去十年时光，如今她已经成为了盗贼团中的老成员，颇有兽人尊敬的大姐头气质。不过她本人一直都想驰骋在战场的最前线，并不打算将自己现在的立场转交给其他人。

现在犬族和龙族之间因为过去的姻缘，双方想要结为同盟十分困难，而她自身也与龙族之间有着很深的过节。艾拉路线的主题便是让通过来自异世界的一郎来逐渐改善这份不浅的因缘，让两大种族走上和平的道路。

人鱼族的侍女
梅尔蒂娜
CV：三枝もこ

居住在濒临灭绝的人鱼族所统治的城市——“阿库拉”的人鱼少女。在6年前发生的，人类族国家维斯拉公国发起的“阿库拉袭击”事件之后，她便在族长的身边作为侍女工作着。对人十分亲切，跟所有人都能很快熟识起来，是个活跃气氛的能手。而且身为巨乳，对工口的事情也比较积极，颇具色气大姐姐的形象。抛开这一点，她除了脑子比较灵光之外，还精通几乎所有家务事，可以说是一个十分出色的女性。

所有人鱼族都拥有名为“圣唱”的歌唱的能力，梅尔蒂娜也并不例外。由于人鱼本身就是信奉和平主义的种族，而其中梅尔蒂娜又是特别天真的一个。在她的路线中我们可以看到，她眼里这个充满战乱的世界究竟是什么模样的。



Meirudina

死灵奴隶少女
利亚
CV：芹园みや

来路不明的僵尸。胸前刻有作为奴隶印记的纹章，脚上被套有铁球，腿上还出现了画师渡边明夫标志性的创可贴……虽然看起来外表比较年幼，但从僵尸化之后在世界上活得比一郎还久。没有自己的意识，作为奴隶听命于死灵魔术师奥佐斯，在矿山与其他僵尸一起工作着。与同种类的僵尸比起来，她是个鲜度特别高的个体，只要经过适当的维护，就算四肢被切断也能在相对较短的时间内恢复过来。

从目前的情报来看，利亚的路线会比较特殊，可能将以旁观者的角度来看待世界上发生的种族之间的战争。



Aio Raio Kamiria

Comment

在“灰色”系列大获成功之后2年过去了，frontwing总算在今年要推出又一部全新的大作——『来自无尽的未来』。作为噱头之一，本次将再次召集了“灰色”中为大家熟知的主力阵容——人气画师渡边明夫和フミオ，以藤崎龙太和桑岛由一为代表的写手，这些成员如今也不必再反复介绍——足以吸引大家的眼球。另一方面，本次可以说是Frontwing首次涉足相对本格派的奇幻题材作品，从世界观到种族，各方面都做出了详细的设定。

譬如说，在本作的世界中，龙族并非所有人都能变成飞龙形态。只有龙的血脉浓厚的女性可以变身，而飞龙形态又分为标准型，轻量级和重量级三种，在战斗和生活中被赋予了不同的职称。相比之下，龙族的男性则不能变身飞龙，只存在半龙人一种形态。而犬族这边，不受血统的限制所有女性都可以变身为巨大犬形态，人鱼族则只存在女性。此外还有一个特别的设定：人类与所有异种族之间的混血儿都是继承对方的血统，如果反复持续种族之间的通婚，人类就会越来越少，因此人类国家才会高举着纯血主义与各个种族展开战争……

在普通的GALGAME的范畴内，对世界观做出如此细致设定的作品并不多，从这一点我们也可以看出frontwing打算大干一场的决心。另外不得不提的是，或许是有“灰色”系列成功动画化的先例，本作考虑到宣传手段和游戏之后的进一步发展，默认是将以全年龄版的形式发售，不过18岁以上的玩家在之后可以通过DLC升级为18X版……如果这种形式获得成功，说不定将会给业界带来一股新的风潮呢。

ChuableSoft 最新作
『私が好きなら「好き」って言って!』
为了回避不幸的恋爱物语

■文／如月千华 ■责编／稗田 ■美编／塔里

INFO

游戏名：私が好きなら「好き」って言って！
中文暂译：喜欢我你就说呀！
出品：ChuableSoft
原画：まんごープリン、ちり、K子、Syroh
剧本：範乃秋晴
音乐：Team-OZ
发售日：2015年10月30日

Story

主人公初秋飒太是一个喜欢园艺和料理的平凡少年。就读于晴北学园五年级的他，在学校所属于园艺部，放学后则在一家咖啡店打工，为主厨打下手。生活原本就过得十分充实的他，始终对恋爱没有任何了解。某一天，飒太偶然发现在学校后花园的苹果树上长出了一个不合时宜的苹果，而就在这时，一个自称苹果妖精的神秘物体出现在飒太的前面，并预言他在不久的将来会遭遇不幸……

这只苹果的妖精名叫QP，一般不会出现在人类眼前的它之所以会找到飒太，就是为了帮助他回避不幸。为此，飒太必须寻找自己的恋人。见到飒太对恋爱一窍不通，QP便开始为他做出各种建议和提示，只不过妖精界和人间界的常识都很多不同之处，QP的恋爱指南似乎也并不太准……

HI MI AYAME

身高：156cm
三围：B80（C）/W55/H84
生日：9月25日

晴北学园五年级生，主人公飒太的同班同学兼园艺部的同伴。长着一头靓丽的银色长发，在校园里十分吸引眼球。虽然身份高贵，但她不论对谁都十分温柔，是个性格十分悠闲的大小姐。至今为止一直过着深闺大小姐的生活，因此现在的她有些过于不谙世事，不过这可能也是一个萌点哦。对一直没有机会吃的"快餐"十分感兴趣，还喜欢各种游戏。

性格悠闲的大小姐
萤塚亚莉香 CV：歩サラ

KOSHOGAWARA YUUKI

身高：161cm

三围：B88（E）/ W58/ H91

生日：7月7日

晴北学园五年级生。飒太的青梅竹马，同时还是同班同学和在咖啡店打工的同伴。性格活泼开朗，不拘小节，与飒太从小就一起长大，感情深厚，现在两人之间的关系就像是男性友人一样，可以说是无话不谈，不过一不留神就会抛出各种各样的エロ话题，也让人十分困恼。意外地害怕幽灵，可见也有女孩子气的一面？

关系要好的青梅竹马

御所川原 友希 CV：橘まお

KOMACHI MAHIRU

身高：140cm（自称）

三围：B68（AA）/ W53/ H74

生日：10月10日

晴北学园1年级生。飒太在园艺部的同伴，也是飒太打工的咖啡店的常客。更是他的前女友。从6岁开始就成为童星，现在依然活跃在演艺界的第一线，拥有超一流的演技和表现力。与飒太年纪相差不少，不知道他们之间过去发生过什么。口口声声说最讨厌飒太，并甩了他，可现在却总是主动缠着他。身体虽然成长起来了，但内心似乎还是个小孩子。

让人放心不下的前女友

小町 真昼 CV：秋野花



YATAKA CHIHO

身高：149cm

三围：B87（F）/ W55/ H80

生日：3月2日

晴北学园4年级生。平时看起来总是十分有朝气，但她似乎失去了以前的记忆，不知为什么只记得飒太一个人，不过飒太本人却对她没有印象。比起在学校里，还是在校园外碰到她的机会比较多，说是为了取回记忆而在四处寻找线索。虽然是双马尾但并不傲娇，头上的发结看上去很像狗耳朵，这也是为了配合她的"犬属性"。

朝气勃勃的失忆少女

八高 千穂 CV：手塚りょうこ



RINKA

身高：167cm

三围：B85（D）/ W57/ H86

生日：6月13日

有着超高人气的偶像组合"コートノーブル"的主唱。她的歌声被誉为"天使的歌声"。同时也能够作词和作曲，可以说在音乐方面是全才。由于她给观众和粉丝的印象是"不可触及的天上的偶像"，私生活完全是一个谜。实际上她也是晴北学园的学生，不过因为工作关系，再加上她本人讨厌学习，应该很少见到她作为普通学生来学校上课。

可看不可及的顶级偶像

琳卡 CV：有栖川みや美

Comment

经历了2012年的变故以及2013年的迷走期之后，ChuableSoft在去年推出的两部作品『あの晴れわたる空より高く』和『残念な俺達の青春事情。』总算为自己挽回了声誉，更何况前者还是去年MOE GAME AWARD的获奖作品，可以说品牌的人气一下子被提升了N个百分点。在今年，ChuableSoft公布的这款『私が好きなら「好き」って言って！』一下子就成为玩家关注的焦点。

本次新作在宣传中出现了青春恋爱物语名作——"Sugar+Spice!"系列精神续作的宣传语，实际上作品中也将再次启用了"Sugar+Spice!"系列招牌的主动告白系统。在游戏开始后的任何时候，玩家都可以选择让主人公向中意的女主角告白，但一开始就这么做是铁定会被发卡的。

作品的剧本由大量的小事件构成，其一共被分为"友情事件"、"主线事件"和"恋人事件"三种，在故事前期，玩家必须通过友情事件增加女主角的好感度，并完成主线事件来竖旗，达成一定条件之后再选择告白才会成功。而告白成功后部分"友情事件"将不会再发生，取而代之的则是可以选择另一批恋人之间专属的事件。这一系统能够让玩家在告白时体验到真实的紧张和心跳感（看攻略的另说 ww），而且在游戏中可以自由控制突入恋人模式的时间，因此在玩家中大受好评。

从游戏的进行方式来看，本作的确是比较符合"Sugar+Spice!"系列的概念，但并没有冠以系列之名的原因，恐怕有两点：系列前两作不存在任何超自然因素，讲述的是比较真实的青春恋爱故事，而本次一开始就加入了让人感觉有些意义不明的幻想元素；另外，作为招牌画师的ぎん太现已离开，恐怕让其他画师来继续"Sugar+Spice!"系列会引起许多忠实粉丝的不满——当然，并不是说本次的羽鳥ぴよこ等几位画师不好。相反的，比起ぎん太更注重萌系感觉的本作或许还能为ChuableSoft带来一大批新用户吧。

不得不提的是，本作剧本写手继续请到了『あの晴れわたる空より高く』中广受好评的範乃秋晴，这对公司自身和玩家来说也算是一个定心丸。不过包括笔者在内的部分玩家也认为，『残念な俺達の青春事情。』题材和本作更为接近，请来这边的写手是不是会更合适呢？▲

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茧

2015 年 8 月

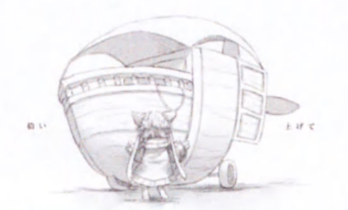
读者们夏安，是不是正沉浸在空调、西瓜和夏日多部的新番中呢？现在 Nico 正当红的『がっこうぐらし！（国内译为：学园孤岛）』等作品不知道有没有追？岛国那边 C88 刚刚结束战斗，于是本期首先来播报一点 Nico 最大的同人音乐活动——超 party 的最新消息。历年都是作为 nico 规模最大演出阵容最强大的超 party 今年将在 10 月 25 日举行，从现在发表的出演者来看，唱见有多次出演的 Root Five 和 Gero 等，还有首次出演的重磅炸弹トゥライ（看名字肯定是作为唱见歌手出战 live），另外还有惯例的 Vocaloid 部分也是大家期待的重点，提醒一下要买网络观看票的小伙伴，阶梯式票价越早买越划算哦～说起 Vocaloid，本月还有两则新闻关于 Vocaloid 的“新成员”，以小林幸子为音源提供的 Vocaloid 制作决定，还有最近电视剧电影主题曲出镜率很高的人气乐队 SEKAI NO OWARI 的主唱 Fukase 的音源也将 Vocaloid 化，人设正在征集中！好了，本月也惯例从 Vocaloid 版块新曲开始说起吧！

【動画】【IA】夢渡しの空舟【オリジナルMV】

番号：sm26830450　作者：ゆうゆ P

首先说到ゆうゆ P，他出名的作品如『【鏡音リン】天樂【オリジナル】（番号：sm7918983）』是首劲爆的摇滚曲，后来的『【初音ミク】深海少女【オリジナル】（番号：sm11956364）』又是一首 POP 抒情。于是这首新曲投稿之后大家纷纷表示觉得点错了链接 XD 新曲是他为在 C88 上发售的同名绘本创作的主题曲，竟然是首民族风，而且是首很不错的民族风。绘本作者華参与了作词工作，还自己翻唱了此曲（番号：sm26830490）。对于他这种新尝试虽然 Nico 听众们没有给出很好的回应（惨不忍睹的再生数哟 OTL），但是对于他原来的 fan 来说其实相当有趣，也是很不错的尝试。





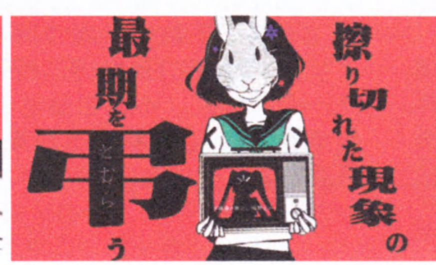


【GUMI】リアル初音ミクの消失【オリジナル MV】

番号：sm26813372　作者：cosMo @暴走 P

一年未投稿的 CosMo 即暴走 P 带来了新曲，看题目（真・初音ミク的消失）会觉得好像是他的名作『初音ミクオリジナル曲　「初音ミクの消失（LONG VERSION）」（番号：sm2937784）』的相关作品，其实并不属于相关的系列，而且自从 2013 年投稿了初音曲『初音ミクオリジナル曲「終点」（sm21552463）』之后，暴走 P 就再也没有使用过初音，后来作曲全部改为 Gumi，本首也是同样使用 Gumi，但是 PV 中电视机内却出现了始终“加载 ing”的初音剪影形象，暗扣了标题。顺说 CosMo 依然延续了自己绘制插画自己制作 PV 的大触传统 =v=b，不过仔细看会发现有暴走 P 于 2014 年结婚的妻子 syuri22 参与画背景里的妖怪们哦。歌词和整个 PV 都很不明觉厉，Nico 上的猜测也很多，结合暴走 P 自己在 Twitter 上的发言，很有可能是在讽刺前段时间 Nico 的“Vocaloid 衰退论”，而且也在暗讽最近 Nico 部分听众们只看热度不重质量的现象（请类比娱乐圈只看绯闻不看演技唱功的情况）。总之，其实 CosMo 完全没有炒冷饭，反而仔细想想这个题目就有背后一凉的感觉……









NICONICO

CHiCO with HoneyWorks

这其实严格说来已经是Nico原创音乐的领域了。今年初提到过唱见区翻唱动画『魔术快斗』由HoneyWorks创作的OP『アイのシナリオ（番号：sm25402016）』的热潮。如当期推荐的あほの坂田版（番号：sm25460600）和un:c（あんく）的版本（番号：sm25472101）。其实对这首歌最有发言权的自然是原作者HoneyWorks和原唱CHiCO。因为他们最近即将发行新专辑于是本月在Nico大量投稿造势，不得不来提一提“CHiCO with HoneyWorks”这个乐团了。2013年夏天，日本索尼音乐娱乐SD组







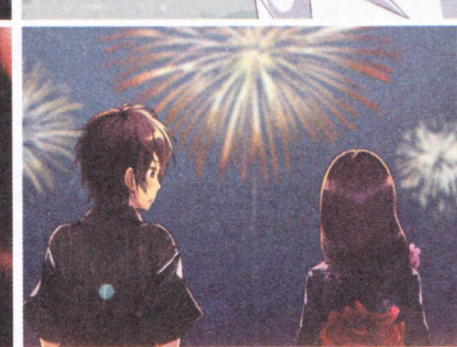
プライド革命

番号：sm26809264 作者：CHiCO with HoneyWorks









└|∵|┐東京サマーセッション

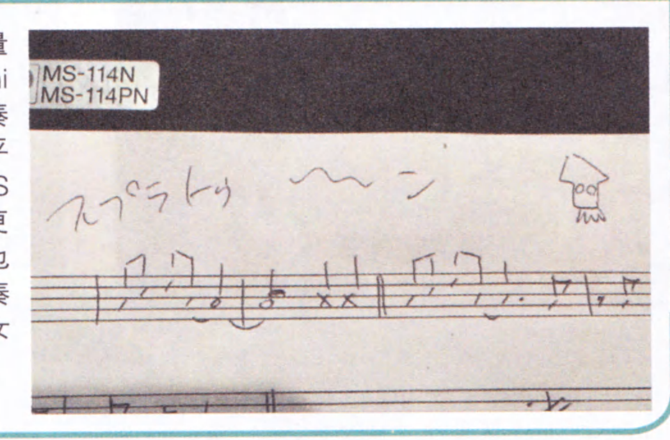
番号：sm26776262 作者：CHiCO with HoneyWorks

举办了一个名为‘ウタカツ！’，以演唱“动画歌曲”或“VOCALOID”为主题的全国唱见试镜活动，从8月16日至10月6日只要是10岁以上25岁以下，无论男女满足“没有和任何唱片公司签约”这一条件都能参加甄选。最后的大奖得主就是CHiCO，后来与“HoneyWorks”合作组成乐团“CHiCO with HoneyWorks”，于2014年8月6日出道。出道后至今出了三张单曲碟，都是当季动画的OP，最新作就是这投稿的『プライド革命』，此曲将作为热门动画『银魂』的最新OP，看来发展前景一片大好呢。

Splatoonのテーマ曲「Splattack!」リハの合間に遊んでみましたw【事務員G】

番号：sm26605245 作者：事務員G

最后提到久没有提起过的Nico元老级奏见事務員G先生。事務員G和Nico大量元老级P主或唱见关系都很好，前几年生放频率很勤快，常常邀请各路唱见一起开mini live，而且live还会良心地在Nico上进行生放送。近期也常在某些唱见的个人live的演奏团中看见他，是一位有实力而且很受人尊敬的奏见。上月我们提到了最近大热的WiiU平台游戏『Splatoon』，8月6日游戏官方进行了系统大更新，更改了部分地图，添加了S和S+的真剑等级等等，而且随后也在不断更新新武器新地图来保持玩家的热情，最近更新的真剑对抗模式也颇受好评。一系列措施促使其本月热度继续发酵，后续销量稳定，也带来Nico各种衍生的大量投稿，上月的声真似，这月出动了不少奏见用自己的乐器演奏游戏的主题曲，除了事務員G的版本，还有少儿不宜且观看后大概会有不良反应的『幼女がSplatoonのテーマ『Splattack!』のベースを弾いてみたぉ。（番号：sm26674282）』，此作品建议只听声音（喂！）。



最后把不太好的消息集中起来说。继上次唱见vip店长宣布在不久将引退的消息之后，这次又是Vocaloid的P主古川P在自家官网宣布在年内的Live之后将结束自己7年的音乐活动，又引退了一位人气很高的P主让不少人很是心伤。按照他发表的声明，引退理由是在去年10月自己第四作专辑发表后觉得“接下来做什么呢？”“作为古川所创作的东西差不多也该收尾了吧”，再加上自己身体方面的因素，于是决定引退。但是今年9月的Live会照常举办，12月还有一场收尾的Live，也只好祝他身体健康，今后一切顺利呢QAQ。

另外就是关于14岁开始在Nico以“ぽわぽわP”和“椎名もた”名义投稿了多首惊艳作品的P主7月23日时由其所在的音乐公司发布了讣告，年仅20周岁。消息出来后整个Nico都震惊了，特别他在去世当天还投稿了新曲『赤ペンおねがいします feat.初音ミク（番号：sm26745370）』，无数人惋惜一位天才少年离我们而去，希望他能在天堂幸福永生。悲伤的话题就说到这，最近国内负面消息也很多，夏日也请读者多注意防暑降温注意自身安全防范，我们下月再见吧 (o´・∀・)ﾉ ハーィ

永无止境的旅程——小记ぽわぽわP

扫码下载本篇资源
提取码：DSXD

■ 文 / 蒲牢 ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 塔里

2015年7月26日，音乐公司U/M/A/A发布讣告，告知旗下音乐人椎名もた（P主名：ぽわぽわP）于7月23日离世，年仅20岁。消息一出，整个Nico圈乃至音乐圈都震惊异常，与他认识或不认识还有见过面一起举办过Live的各位P主和相关人员纷纷发推悼念。ぽわぽわP从14岁开始，在Nico以“ぽわぽわP”或“椎名もた”的名义投稿过多首惊艳作品。

这一篇小记，只是想对他短短六年的Nico音乐生涯做一个简单的总结，然而所有的资料只能来源于表面上或纸面或网络的资料，更多的幕后已经无法得知，希望读者们在看到熟悉的曲目时能回忆起某段旋律，那么这就是ぽわぽわP曾经存在于世间最好的证据了。

其人 THE MUSICIAN

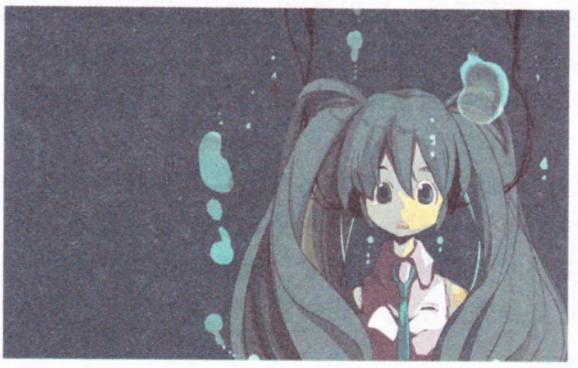


椎名もた，本名溝口遼，P名ぽわぽわP，生于1995年3月9日，双鱼座AB型血，生日恰好就是现在的“初音之日”。从小开始学习乐器，主修电子琴，也会吉他和鼓，和乐器的接触史已经超过十年，喜欢的歌手是宇多田光。根据cinra网站的采访，因为姐姐从小学二年级开始学习乐器，父母觉得小儿子应该要早点学起来才好，于是在他四岁的时候就问他“要试着弹弹键盘吗？”，而他虽然高兴地答应了，其实心里并不情愿。除了乐器之外他还很擅长绘画，画风纯真而又不失深度，2012年曾经作为guest参与了夕暮あかね的画集『歌姫の万華鏡』，也参与了常为他的投稿绘制插图的meisa的画集『id』，后期的多首Vocaloid投稿的插图也由他自己一手包办。通常使用的Vocaloid是初音，有时也使用鏡音リン和巡音ルカ。听众普遍形容他的曲风质朴温柔而有漂浮感，擅长使用实际演奏收录的电子琴和打击乐器，被听众称赞听他的作品让人感觉“进入耳朵的音乐粒子在身体内漂浮”，是一位非常受欢迎的p主。

Nico原创作品 NICO ORIGINAL

ぽわぽわP与Nico有关的一切都开始于2009年6月，彼时他还只有14周岁，首次上传作品名为『now_ReMix』。据说认识Nico的契机是他有一个朋友玩东方，而他自己也有在YouTube上看到出自nico的捏他动画。听的第一首Vocaloid曲子是的『Voice』，受到了冲击的影响之后这才购入了初音ミク，据说初投稿是购入初音ミク的后一年。2009年8月28日，他发表了自己的第三首作品——『おはよう。（番号：nm8061293）』，这是一首很安静的曲子，歌词中说到“きっと私はただ一人で”，一个人独处的时候听大概会有些伤感，整首旋律简单，副歌多次重复的结构也很简单，充满了朴素的美感。因为投稿的主米写着“ぽわぽわ。超ぽわぽわ。”，于是便有听众以“ぽわぽわしたメロディの作品を制作している”的理由附上了“ぽわぽわP”的tag，推荐此作为P名，得到了本人的承认。2009年年末和2010年前半他都有很勤奋地投新曲，默默积攒人气，也在乐曲制作中进一步累计经验。期间的『【初音ミク】Human【オリジナル】（番号：nm11487757）』或者『【初音ミク】ストロボハロー【オリジナル】（番号：nm11753681）』虽然是早期的作品，但也已经出现了他后来的典型曲风特色。





在这种“厚积”的影响下，不久就迎来了他在Nico的一个重要的转折点，2010年9月14日，ぽわぽわP正好15周岁又半年的

ぽわぽわP个人主页：http://www.siinamota.com/
在Nico的主页：http://www.nicovideo.jp/user/5619789
mylist地址：http://www.nicovideo.jp/mylist/14312330
Twitter地址：http://twitter.com/siinamota
PIAPRO页面地址：http://piapro.jp/zxcvbnm1









时候，他投稿了新曲『そらのサカナ（番号：sm12110052）』，译为“天空鱼”，结构很有趣，前奏和尾声纯音乐的部分很长，有歌词的“歌曲”部分只占了曲目总时长的一小半，来自meisa（当时16周岁）的插图也是柔和温暖，这首充满想象力和独特性的作品为他博得了首座“奖杯”，不到三个月，即日本时间2010年12月9日11点59分，『そらのサカナ』达成10万再生，成为他的第一首殿堂作品。随后ぽわぽわP就越发勤劳起来，每月必定有一首新曲投稿。

2011年1月20日，时值他刚刚投稿新作『ストロボラスト（番号：nm13359285）』时，突然宣布了终止在NicoNico的活动，在两年后的访谈中可以得知，他决定终止活动是因为当时大家对他的评论都集中在“16岁好厉害”这样与年龄相关的评价，这使他陷入了困惑：“我要是成年（的时候创作）这首曲子会怎样？”，于是暂时休整沉淀。就在大家以为他将永远终止P主活动时，他在两月后的3月22日时突然投稿了『lifeworks（番号：nm13932155）』，随后又接连投稿『怪盗・窪園チヨコは絶対ミスらない（番号：nm14606908）』和『【鏡音リン】





Equation × ** Full 【オリジナル】（番号：nm14735326）』，反而是进入了Nico音乐事业的高峰。其后2011年下半年气势如虹，多首名作出炉，其中的『アストロノーツ（番号：nm14629738）』尤其值得一听，几乎是他曲风特性的集大成作品，曲长竟然超过7分钟，非常罕见，期间多次转调，主米虽然说是一首温情的曲子，却有一种让人流泪的冲动，特别是五分钟后最后一段副歌的加强段落，纤细微妙的歌词很容易让人感情爆发。

2012年ぽわぽわP正式商业出道，但也并没有减少在Nico的原创投稿，如『「Q」椎名もた feat. 鏡音リン（番号：sm19898621）』又或者『「パレットには君がいっぱい」椎名もた feat. 初音ミク（番号：sm19254569）』都是在其后投稿的“殿堂”作品。

除了Vocaloid部分，他还和唱见抱きしめたトゥナイト合作推出过NNI作品『【NNIオリジナル】アストロノーツ feat. 抱きしめたトゥナイト【ぽわぽわP】（番号：sm17865323）』。



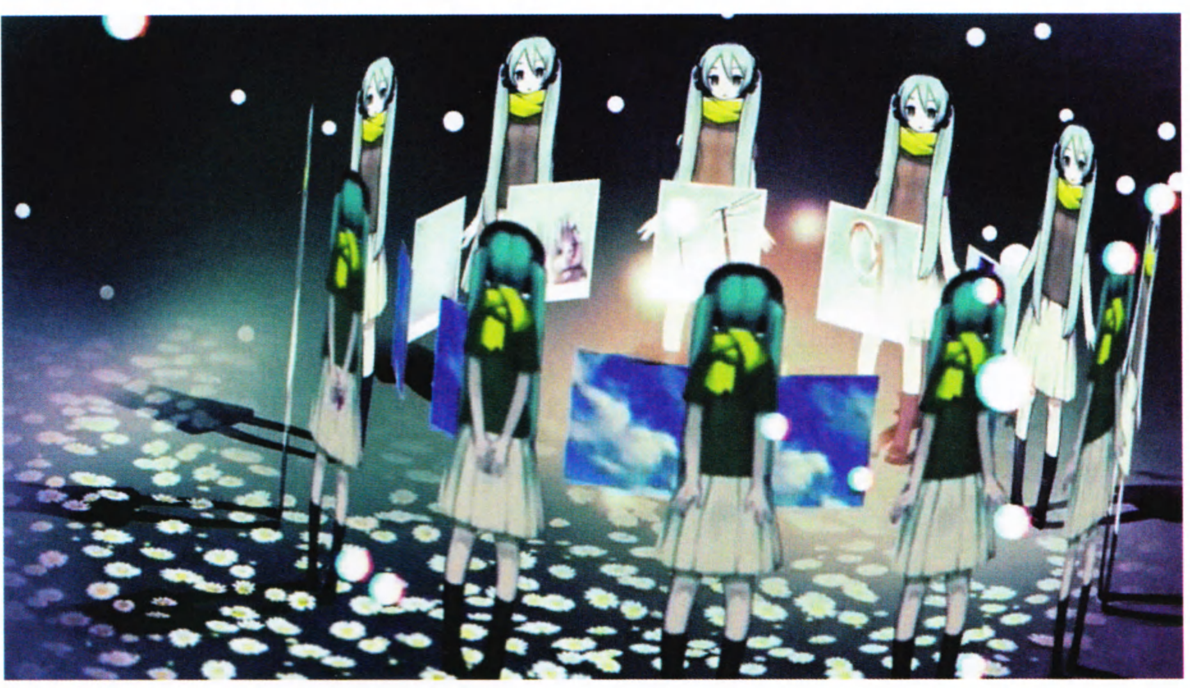




■关于“椎名もた”和其他投稿名字

大家都熟悉的是他的P名，然而他使用过很多投稿名字，算是改名次数蛮多的一位P主，一开始使用“仁王立ち”，『メモリーバイステイ』投稿后开始改名为“Pico”。，后来又改成“古河のろ”，2011年那段活动停止的时间内改成了“椎名もた”，后来就固定了下来。使用了这个名字之后，除了大量Vocaloid原创作品会使用“椎名もた feat. xxx”的标题外，他还和南波志帆与meisa搞过一个“10代コラボ”企划作品『【南波志帆 × 椎名もた × meisa】Good morning and they reply』，参与者都是十来岁且有才华的年轻人，作品发布时南波志帆19岁，椎名もた和他常合作的画师meisa都是17岁。此外还有和P主kous的合作作品『【kous × 椎名もた】足あと4つ【Music Video】』，其后的创作插画也使用这个名字。





■相关翻唱 / 衍生作品

对他的作品世界观的理解，有一些相关的个人 PV 制作作品，如『【初音ミク PV】ストロボラスト（番号：sm14945744）』,『「さよならリメンバーさん」に PV もどきをつけてみました。（番号：sm11777343）』，当然还有 remix 的作品，如『ぽわぽわ P の曲を remix してささやいてみた。【有形無形編】（番号：sm13779513）』。

提到翻唱，他有不少忠实“唱见 fan”，例如本文里多次出现刷存在感的“抱きしめたトゥナイト”，算是唱见和 P 主双方互相欣赏合作十分愉快的典型了。“抱きしめたトゥナイト”常被归于治愈类的唱见，音色温柔略带沙哑，演唱时技巧淳朴感情投入，他的翻唱版『アストロノーツ』（番号：sm15153287）非常值得一听，今年年初投稿的女声れをる的版本（番号：sm25640893）也一并推荐。











商业 / 同人 CD
COMMERCIAL / DOUJIN

■同人专辑

2010 年 5 月，他就以自作『ジニアとミーム』参与了同人 CD『花コンピレーション Petal』的制作，也是他第一张参与的 CD。当年 10 月更是制作了自己的第一张个人同人专辑『セピアレコード』，在ボーマス 14 上于糞田舎 P、風呂埋葬 P 的共同摊位“糞みゅむ埋葬ぽわぽわ風味”上贩卖。第二年 9 月紧接着推出了自己的第二张同人专辑『AWARD STROBE HELLO』。随后除了参与一些同人 CD，还参与唱见专辑的制作，如为唱见“鹿乃”的第二张专辑『Sweet Ices Cream』特地制作了『Human-Bambi ver-』。2012 年的第三张个人专辑『alpa』的制作更是除了特邀 remixer 之外还邀请了和他乐曲相性非常好的唱见“抱きしめたトゥナイト”等参与。2013 年 4 月 27 日在“The VOC@LOID 超 M@STER24”上，他将自己同人时代的大量音源重制、加入新曲，制作了自己第一张 best 精选同人专辑『ぽわぽわーくす』。



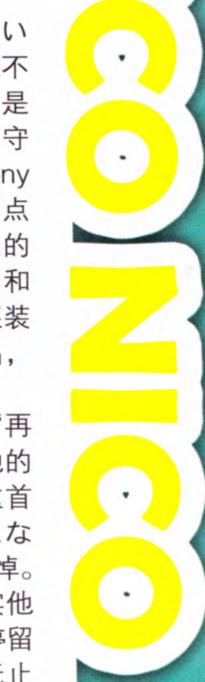


■商业专辑

2011 年连续的几首口碑不错的作品使得他的身影开始在一些商业“合辑”中出现，如 2011 年 4 月的商业专辑『EXIT TUNES PRESENTS Supernova 5』收录了他的『fireworks』，同年 11 月的商业专辑『V love 25 ~ Aperios ~』的第十二轨也是他的作品







椎名もた
siinamota
生きる

夢のまにまに
椎名もた

『怪盗・窪園チヨコは絶対ミスらない』。之后2012年正式签约GINGA公司，以作曲家的身份正式商业出道，当时不过才17岁，所有人都觉得是一颗音乐新星天才般地横空出世，十分期待他接下来的活动。其实它他曾说过在2011年初活动休止的时间里由于烦躁抑郁最后开始不上学，所以大概不可能顺利地考上大学再就职了，但是他热爱音乐，非常想从事音乐职业，于是觉得只能走音乐这条路了吧。当然他也没有让他的听众失望，2012年是他商业音乐活动极度活跃的一年。随着第一张商业专辑『夢のまにまに』的推出，他也相应地举行了专辑的发售活动“UFO case.3~『夢のまにまに』夢のリリースパーティ~”，还出演了NHK的电视节目“Rの法則”接受采访。年尾他和沙野カモメ合作写了首原创曲『reconstruction』，2013年也推出了自己的第一张商业EP『コケガネのうた』和第二张商业专辑『アルターワー・セツナポップ』，并于今年初刚刚发行了自己的第三张专辑『生きる』。勤劳而有才华，可以说正是未来不可限量之时。

尾声
EPILOGUE

大概没有人会想到是这样的结局。2015年7月21日，ぽわぽわP在他的个人CO“ぽわぽわ定食ラジオ”（http://com.nicovideo.jp/community/co259316）开了一次名为“お久しぶりです”的30分钟生放，那是Nico的听众们最后一次听到他的声音。7月23日，他投稿了新曲『赤ペンおねがいします feat. 初音ミク（番号：sm26745370）』，仅仅四日后公司就宣布了他去世的消息，而去世的日子就是『赤ペンおねがいします』投稿的当天，Twitter当日更新的最后一条是“大人になったから魅力がなくなった、と。大人になってはいけないらしいですね（长大成人的话就没有魅力了。大概不能成为大人了呢。）”，死因官方未公开。但是官方有公开举行葬礼悼念仪式的相关消息，守夜仪式名为“siinamota presents『ceremony of siinamota』”，7月28日晚上6点至8点在神奈川举行。据报道这是一场Live形式的特殊告别会，ぽわぽわP的好友们担任DJ和VJ，音乐系统将使用他生前的惯用，会场还装饰了他生前喜欢的物品和他笔下的音乐作品，7月29日则是仅限亲友的告别仪式。

讣告公布后国内某站曾经推出过名为“再见了，天空鱼”的纪念专题，指代的正是他的代表作『そらのサカナ』，Nico上也由于这首『そらのサカナ』的最后一句歌词是“さよなら！”而引起不少人去作品中留言告别和哀悼。无数人惋惜一位天才少年离我们而去，其实他只不过是乘上了一条在天空中徜徉的鱼，停留在永远美妙的20周岁，踏上了另一场永无止境的旅程，留给我们美妙的音乐和关于一位天才音乐少年的故事。▲



乘着大大的鱼
眺望着流星随波逐流
将白色旗子滴上墨汁
轻飘轻飘的游向天空彼端
——ぽわぽわP『そらのサカナ』
（*摘自初音中文歌词wiki，译者：yanao）



第一宇宙偶像

——专访半次元人气coser芷少

■提供／半次元 ■责编／白石 ■美编／塔里



CN：芷少

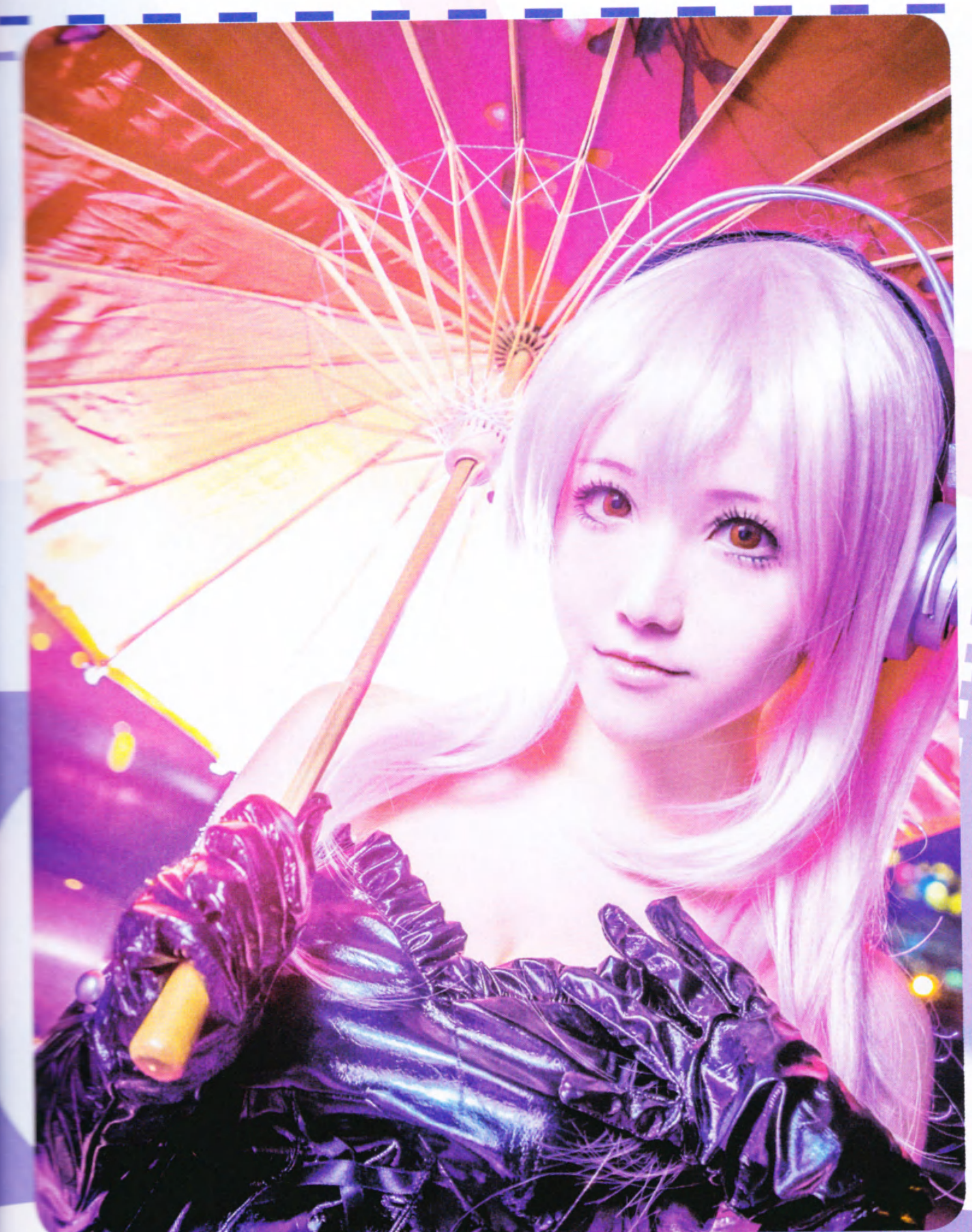
所在地：北京／深圳

星座：射手

本命角色：六道骸

最近在看的动漫：无头骑士异闻录第二季

半次元个人主页：http://bcy.net/u/34222



半次元：芷少好 (｡･∀･)ﾉﾞ 先来向大家介绍一下自己吧～

芷少：次元娘好～！大家好，我是芷少 =v= 一般大家叫我芷爷或者芷哥哥。爱好是吃红薯打游戏睡觉，最近整个人都在天刀 OL 里，天香妹子大法好 (*/ω*)

半次元：给大家讲讲为什么叫芷少呢～我猜是因为有帅比属性╮(￣ω￣╭)

芷少：是的！（不）前 CN“楪芷”特别特别多人念错 _(:з)∠)_ 于是就想着改 CN，当时自己还在饭开闭团，玉少粉的我就毫不犹豫地把 CN 改成了芷少（并没有什么琴梨联系）。

半次元：这套索尼子不仅萌还有点帅气呢～为什么会想到出索尼子呢?

芷少：自己对天然呆属性少女毫无抵抗力，呆唯啊小鸟啊这种妹子简直心头爱，补番的时候萌上了索尼子，于是就出了～

半次元：觉得出索尼子对自己最大的挑战是什么?

芷少：胸…………（不）大概是神态表情吧，感觉自己无论如何都是硬妹表情，就是大家说的帅气吧，然而自己想表现出来的是索尼子的呆萌，在这一方面我还得继续努力呢～

半次元：听说这套片子拍的很艰辛呢，可以跟大家说说吗～

芷少：噗！当时和摄影君约片的时候，我俩就讨论说不要去中关村了，因为自己已经在中关村拍了无数片子，想换个地方，两人定了在芳草地。然而拍到一半的时候被保安大叔赶了好几次，最后被目送着离开（眼神死）。当时已经九点，我和摄



影与后勤最终还是回到了中关村继续拍……然后拍到一半还下雨了 23333

半次元：心疼，摸摸头 ~ 还有没有出其他版本索尼子的打算呢 w

芷少：目前没有啦 ~

半次元：话说每次拍完片子之后做的第一件事是什么 ~

芷少：掀毛卸妆和大家吃喝 ┏（゜ω゜）= ☞ 掀掉假毛的一瞬间大概是作为 coser 最爽的时刻吧！

半次元：印象中芷少产片的速度相当快呢 ~ 来分别说说出的最快的一套正片和拖得最久的一套正片分别是什么吧?

芷少：然而现在自己已经变成了拖片星人（因为懒）。产片最快的大概是一年半前吧，当时和骨陌拍的一套狂欢节，在内景后第三天就发片子了 _(: з) ∠)_



拖得最久的是三年前在深圳拍的黑篮，到现在只P了3张出来 _(:з)∠)_

半次元：一般摸鱼的时候会干什么 |・ω・｀）

芷少：刷刷微博，逛B站，或者简单粗暴的睡上一整天～

半次元：芷少平时会饭爱抖露吗？二次元或者是三次元都算哟～

芷少：饭！现在饭着A团，黄担，我要向全世界安利二宫先生 (*/ω ＼*)

半次元：有想过去听爱抖的公演吗?

芷少：做梦都想着阿拉希能开亚巡来中国开con，然而QWQ……不过一定会去看演唱会的，正计划着寒假去日本～

半次元：9月是开学的季节～所以回想一下开学前最后一周都在干什么吧！

芷少：大概是收拾东西什么的吧……然后要买课本，整理计划，安排一个月的行程这样～

半次元：_(:з」∠)_ 可见芷少是个会做好暑假作业的人呢w最后和喜欢芷少的粉丝们说点什么吧～

芷少：谢谢大家一直以来的喜欢和支持（土下座）。虽然三次元的事情越来越忙，但是我会一直努力产片子的！初心不会忘，以后也请大家多多指教～！

迈向弹幕地狱的第一步
绀珠传 Normal 及 Extra 难度基础攻略



■ 文 / mhcg ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 塔里

随着 C88 的如期举办，众多爱好者们翘首期盼的绀珠传正式版也顺利揭开了自己的神秘面纱。幻想乡的命运究竟如何？月之都的侵略又是否另有隐情？这些折磨了我们许久的问题看似终于能在这款作品中找到答案。然而，在打开游戏不久之后，一个意料之外的问题却成了阻碍我们探究过程的最大难关——难度！虽然之前发布的绀珠传体验版也有着不低的难度，不过东方系列的高难度体验版也算是个传统，大部分玩家也就没把这个情况当回事，直到……进入正式版的那一刻。不仅体验版中出现过的弹幕强度没有被弱化，新增的 456 面更是有着毁天灭地级别的强度，一时之间玩家们的惨叫之声不绝于耳。不夸张的说，这次绀珠传的 Normal 就有着足以媲美甚至超越之前作品 Hard 的难度，而 Easy 也不再像过去一样是新手玩家稍加琢磨就可以通关的了——残机有限的 Legacy 模式（下称“L 模式”）自不必说，而完美无缺模式（下称“P 模式”）中对 Bomb 数量的限制也让部分符卡成为了对于 STG 实力不足的玩家来说不可逾越的高墙。这样一来，这次的绀珠传也是成功追上了同期的舰娘夏活那极高的难度，成为了 2015 年中这两大邪教的专属玩家处刑工具。今人有诗曰：“夏活不打甲，与咸鱼何异？绀珠不通 L，与咸鱼何异？”，用反复的修辞手法充分表明了世人免不了做咸鱼的命运这个亘古不变的真理。不过呢，虽然当条咸鱼不是什么羞耻的事情，但这次的高难度很可能让很多玩家连最低难度的关都通不了，这样一来可估计没几个人还有心情看这个专栏里的考据文章了——正因如此，不如就把考据什么的先放一边，来谈谈绀珠传从 Normal 开始到 Extra 结束的攻略吧！

术语
Proper nouns

如果你是 STG 的新人玩家，那么或许需要了解这些术语以读懂这篇攻略：

自机：意指“自己操控的角色”，即游戏中使用方向键控制的人物。由于早期 STG 的可操控角色一般是战斗机，因此通称为“自机”。

自机狙（奇数弹 / 偶数弹）：“狙击自机的子弹”的简称，指会在发射时以自机当时所在位置为基准而产生特定行进线路的子弹。这个词单独使用时通常指“直接锁定自机当时所在位置进行攻击的子弹”，引申含义中主要又分成奇数弹与偶数弹两种形态。奇数弹构成的弹幕有着奇数条线路，其中一条直接向着自机发射（也就是一般意义上的自机狙），其余线路一般会对

称散开起到封锁走位的目的，需要持续微移来躲避；而偶数弹的弹幕则是不存在直接攻击自机的子弹，全部线路都是为了封锁自机的走位，只要原地不动就可以闪避。这些自机狙弹幕通常会与其它类型的弹幕共同出现以增加难度。

固定弹：指发射线路有着固定规律的弹幕，也包括一些比较复杂的自机狙。由于其弹幕构成相对固定的原因，一般需要进行充分的路线设计以完成攻略，否则难度将会提高许多。

随机弹：顾名思义，几乎是完全随机释放出的弹幕就被称为随机弹。虽然有些随机弹也是有内在规律的，不过基本上不可能观察出来，因此只能纯粹依靠基础实力来躲避，对于大多数 STG 玩家来说都是最麻烦的一种弹幕。

死尸弹：指敌人被击破时释放出的弹幕，也就是说不击破的话就不会受到攻击，部分场合为了降低难度需要控制自己的火力。本作中出现了大量带有死尸弹的敌人。

折返：路线设计的一种，指从屏幕的一边移动到另一边再移动回来的行动，通常用来躲避持续不断的自机狙弹幕，在移动到屏幕边时一般也会改变移动速度以诱导密度较高的自机狙弹幕，创造出能够回头的空隙。大多数折返行动都需要较高的精密移动能力……也就是需要一个好键盘或者好手柄。

左右封印：不按左右键，只进行上下移动的一种操作。对于部分特征较为明显的弹幕来说是一种有效的躲避方式。

上下封印：顾名思义，参考上一条。

自机选择
Player Select

这次的四位可选人物性能相差较大，纯粹从通关角度来说大致为灵梦 < 魔理沙 < 铃仙 < 早苗，建议尽量选择较强的自机进行攻略以免受到不可逆的精神污染。当然，如果对某位自机特别有爱的话也不必太过追求强度，毕竟用自己的本命通关才更有乐趣嘛。

攻略

前言
Introduction

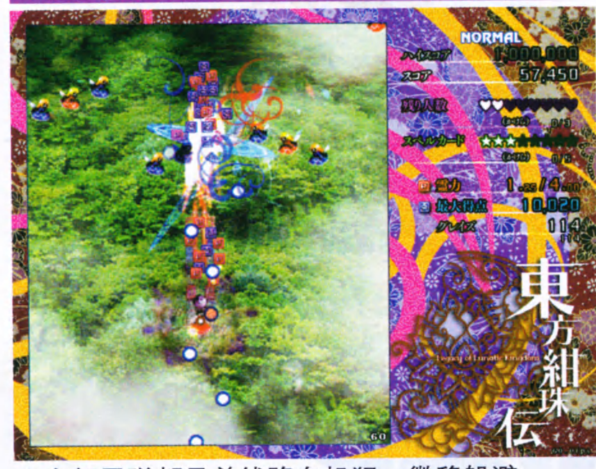
由于 5 面 6 面的难度极高，不论是 P 模式还是 L 模式都需要尽量控制前 4 面的 Bomb 使用量，P 模式的话更是尽量不要使用任何 Bomb，全部留给 5 面和 6 面最佳，文中也会说明几个建议交出 Bomb 的位置——由于铃仙 Bomb 的特性，可能会出现与攻略有所出入的最佳使用点，这里就不详述了。

至于模式方面的问题，从初见的角度来说笔者自然是推荐以 P 模式进行游戏，下面的攻略也是建立在 P 模式“可以无限重试”的特点之上而推荐的打法，毕竟这次 P 模式的一大功效就是帮助玩家快速锻炼 STG 水平。顺便一提，这篇攻略大体上也通用于 E 难度，新人玩家可以随意参考。

Stage1 妖怪山麓
Eagle Rabbit 净土的探测器

作为玩家最先接触到的关卡，绀珠传 N 难度的一面和之前作品其实区别并不大，身为比较低级的月兔侵略者，清兰的实力大致上也就只是这个级别了吧。

Chapter 1



◆全部子弹都是单线路自机狙，微移躲避。

Chapter 2



◆灵魂没有任何威胁，优先在正下方击破大型妖精，中途出现的小型妖精会使用奇数弹自机狙，依然是微移躲避。

Chapter 3 中 Boss ① 清兰



◆锥形弹幕只会向正下方发射，注意大范围移动躲开即可，中间还会穿插判定较大的自机狙子弹，注意闪避。

Chapter 4



◆和 Chapter2 相似的配置，不过灵魂会使用奇数弹自机狙，在击杀大型妖精时也要注意保持微移。

Chapter 5 中 Boss ② 清兰



◆锥形弹幕变为了自机狙，不过周围的封位弹幕密度下降，很容易躲避。

Chapter 6

◆灵魂依然不会攻击，顺便一提大型妖精的攻击也是奇数弹自机狙。

Chapter 7-10 Boss 清兰

非符 1

◆ Chapter3 时攻击的翻版，只是锥形弹幕也变成了自机狙，注意移动。

弹符「イーグルシューティング」
（弹符「Eagle Shooting」）



◆锥形弹是范围较大的自机狙，容易和封位弹幕共同封死行动路线导致 Miss，建议将两种弹幕分开处理，先向上擦过锥形弹再向下移动寻找封位弹幕的空隙，重复数次后击破。

非符 2



◆特征的自机狙锥形弹没有变化，只是封位弹幕变得更简单了一点，依然是大范围移动。

銃符「ルナティックガン」
（铳符「Lunatic Gun」）



◆锥形弹虽然数量增多了不过还是奇数弹的自机狙，Normal 难度的这张符卡难度并不高，注意在每次锥形弹射出前要站在一条封位弹幕的边上而不是两条弹幕中间，这样就可以牵扯出足够的空隙来闪避锥形弹幕。

Stage2 妖怪山之湖

Lunatic Front Line **湖上的前线基地**

从本面开始难度有了比较明显的提升，弹幕构成也难于原本应有的二面配置，以前能通关 N 难度的玩家在这里会感到一些压力。不过整体来看的话，本面依然在 N 难度的范畴之内，在 P 模式的帮助之下不用多久就能通过。击破了在月兔中有着一定地位的铃瑚之后，自机们得到了可以通过梦境世界前往月之都的情报，而这也打开了本作弹幕地狱的大门。

Chapter 1

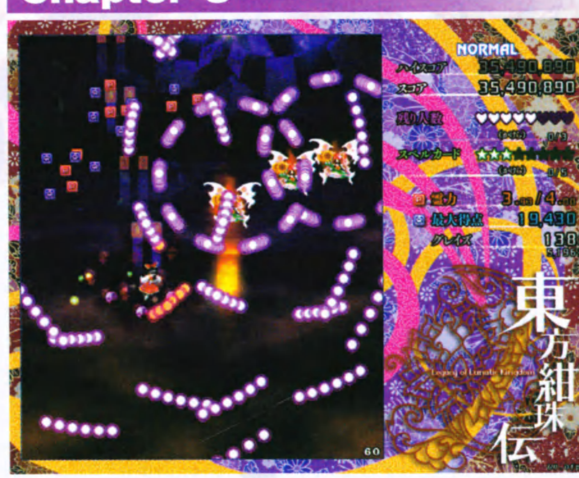


◆一开始小型妖精的弹幕就相当于单纯的直线弹幕，随便扭一扭躲开就可以。关卡名出现之后的数只中型妖精的弹幕看起来有点扭曲，实际上只是着弹点有些偏差的奇数弹（有时候原地不动也打不到），一边移动一边尽量快速击破即可。

Chapter 2

◆灵魂依然不会攻击，顺便一提大型妖精的攻击也是奇数弹自机狙。

Chapter 3



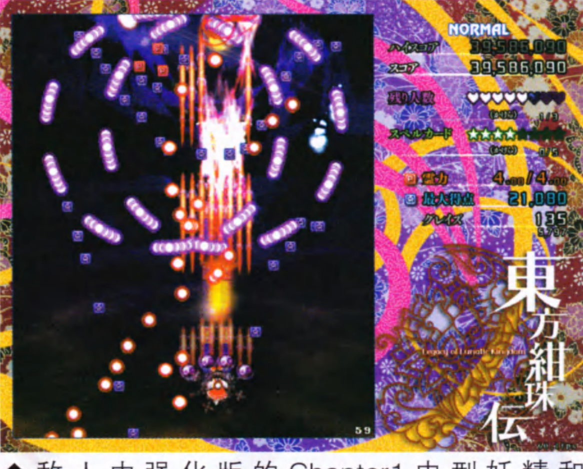
◆尽量在出现后不久就击破每只大型妖精，不然数量多起来之后会极大压缩自机的行动空间。

Chapter 4 中 Boss ① 铃瑚



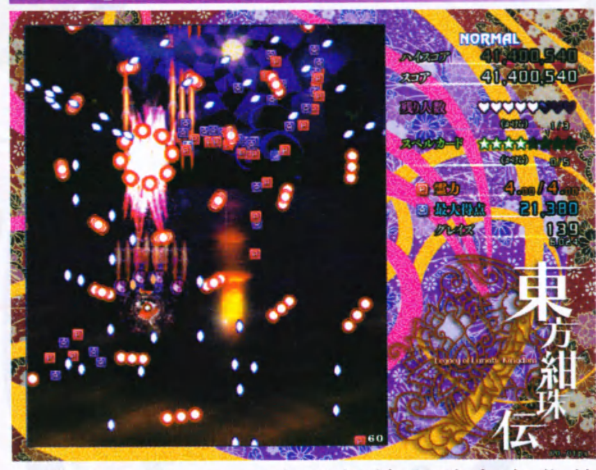
◆没有任何难度的直线封位弹 + 慢速自机狙的组合，在屏幕下方可随意闪避。

Chapter 5



◆敌人由强化版的 Chapter1 中型妖精和 Chapter2 灵魂和 Chapter3 大型妖精组成，基本上是轮流出现，按照之前的闪避方法躲避即可，大型妖精依然需要快速击破。

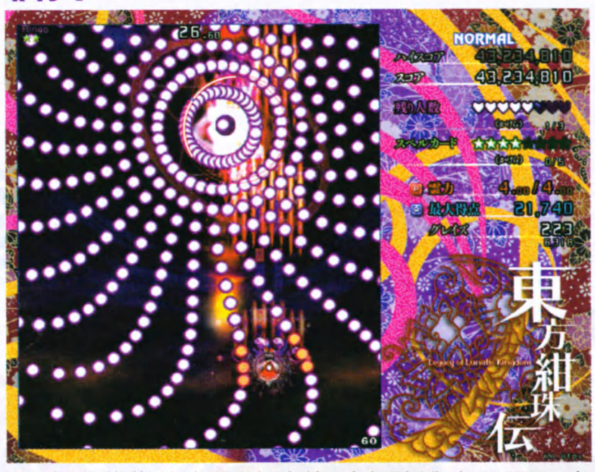
Chapter 6



◆敌人是 Chapter1 小型妖精和稍有变化的 Chapter3 大型妖精，并没有什么新意，快速击破后迎接 Boss。

Chapter 7-12 Boss 铃瑚

非符 1



◆随着弹幕的方向移动找到空隙逃出即可。由于没有了中 Boss 时的自机狙，难度并不高。

兎符「ストロベリーダンゴ」
（兔符「Strawberry Dango」）



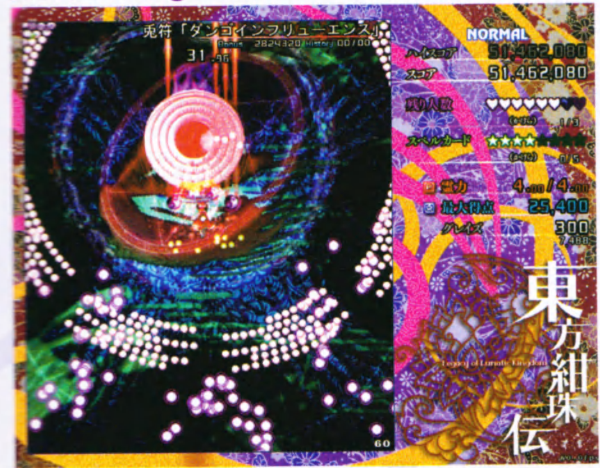
◆对新手玩家来说较有难度的弹幕，由高速白色团子弹和低速红色草莓弹构成，可以选择直接贴住画面底部来依靠基础实力闪避，也可以将两种子弹分开处理：先向上穿过白色子弹（不要超过红色子弹的位置），之后稍微向下移动，再向上穿过红色子弹，如此循环，可以降低不少难度。

非符 2



◆扭曲程度较非符 1 而言更加剧烈，不过全程低速移动依然足以移动到空隙处，可能需要一定程度的精确操作。

兎符「ダンゴインフリューエンス」
（兔符「Dango Influence」）



◆密集的小米弹会被 Boss 之后发射的大圆弹推到版边，之后变为密度不高的小圆弹随机射出，一般而言在中央处闪躲即可。另一种处理方法是根据每组小米弹到达版边的时间先后来分批躲避，先移动到第一个接触到版边的大圆弹周边，躲开弹射出的小圆弹，再移动到下一组弹射出的小圆弹处，依此循环。

非符 3



◆形态变得更加分散，无法再像之前一样闪避，只能在屏幕底部来回寻找空隙了。

月見「セプテンバーフルムーン」
（月见「September Fullmoon」）



◆纯粹考验基础避弹能力的符卡，贴住屏幕底边努力闪避吧。

Stage3 秘密的联络通道

Dreamful Path 阿波罗经络

联通一切梦境，同时也是在体验版中为大量玩家带来恐怖恶梦的这个地方，在正式版中依然保存了自身的可怕实力。想要顺利通过这里的话，不仅需要充实的基础避弹能力，对行动路线的设计也是非常重要的一环；然而通常来说，这些要素至少在 5 面以后才会成为困扰玩家的难题才对，可不是一位三面 Boss 应该具有的弹幕能力。即便哆来咪在历代三面 Boss 的设定中属于比较强大的一位，也不应该突破这个名为“游戏性”的屏障。不论如何，在了解了打法之后，三面依然不算太过困难——然而，在自机们成功离开了梦境之后，真正的恶梦才会到来……

Chapter 1

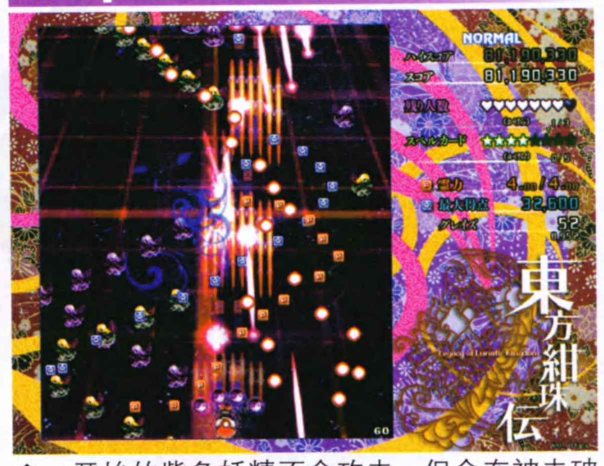
◆敌机子弹大致上是自机狙，初始位置移动到屏幕一边然后向另一边微移即可。

Chapter 2



◆尽量快速击破大型妖精，不然很容易被封死行动空间，可能需要记一下这些妖精的出现位置以提前走位。

Chapter 3



◆一开始的紫色妖精不会攻击，但会在被击破后发出向下的高速激光死尸弹，如果击破太多的话可能会导致难以闪避中间出现的自机狙红弹，建议有追踪弹的自机在屏幕边缘中上部持续攻击，可以躲避大多数激光并且也有闪躲自机狙的空间；没有的话，建议控制一下火力，先将每排紫色妖精击破一半，躲过死尸弹之后再击破另外半边，可以牵扯出很大空间以降低难度。

Chapter 4-5 中 Boss 哆来咪・苏伊特

非符



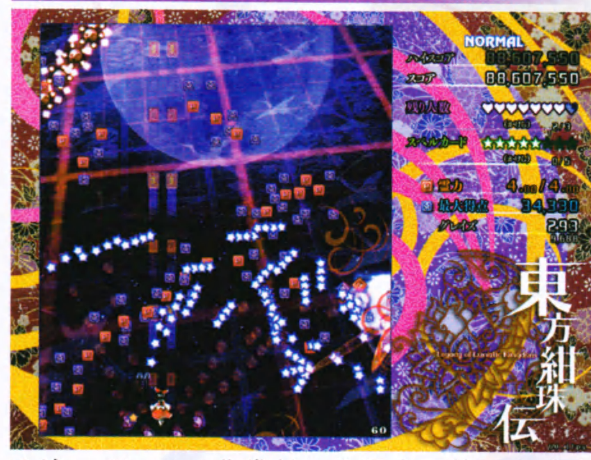
◆第一波弹幕在屏幕下方可以观察到很明显的空隙，第二波会有无法闪避的密集区域出现，尽量在弹幕开始扩散时大范围移动找到空隙（通常在中央位置）。

夢符「緋色の悪夢」
（梦符「绯色的恶梦」）



◆密度非常低，一开始将自机定位在 Boss 下方不远处，保证每波弹幕在躲避时自机不下移太多即可。

Chapter 6



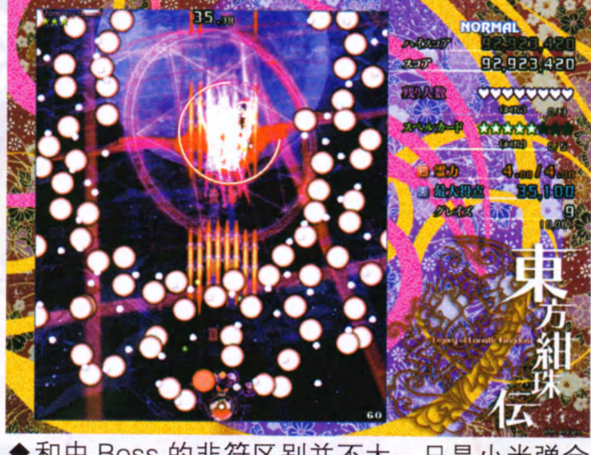
◆这一 Chapter 非常长，也是本面的最大难点之一。一开始的敌人与 Chapter2 基本相同，只是大型妖精的出现顺序略有不同，注意快速击破并躲避自机狙蓝弹即可。屏幕闪光之后，出现的阴阳玉状敌人带有奇数弹自机狙的死尸弹，注意将自机提前定位在屏幕左方并在敌人开始射击后向右逐渐移动以闪躲，之后集中火力击破中央的两只大型妖精，再从屏幕右方向左移动躲开第二波死尸弹敌人的攻击，进入下一 Chapter。需要注意的是当死尸弹敌人移动到屏幕底端时停止射击，不然会很难闪避。

Chapter 7

◆这一 Chapter 的小型妖精会同时使用自机狙星弹和死尸弹的自机狙激光，弹速不同而且密度较高，对避弹能力没有信心的话建议在击破 1-2 排之后移动到屏幕左右边缘停止攻击，以避免难以处理死尸弹的威胁。大型妖精出现后需要先闪躲几波大型妖精的弹幕，等待死尸弹妖精离开后即可击破大型妖精。

Chapter8-14 Boss 哆来咪・苏伊特

非符 1



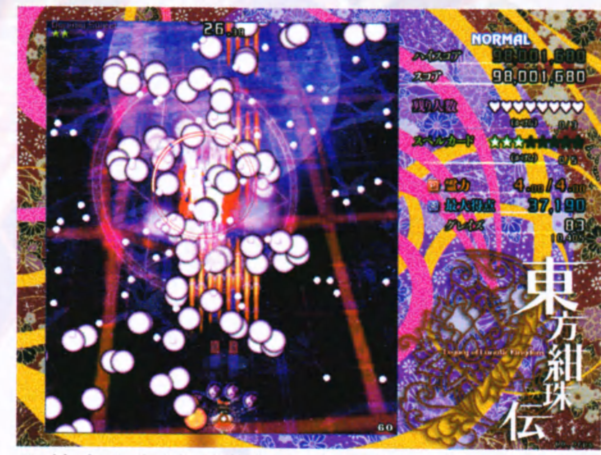
◆和中 Boss 的非符区别并不大，只是小米弹会随着大圆弹一起落下，略微增加了弹幕的密度，不过以同样的处理方法依然可以躲避。

夢符「藍色の愁夢」（梦符「蓝色的愁梦」）



◆这张符卡需要特殊的处理方法：首先将自己定位在 Boss 正下方不远处，待弹幕完全出现，两组紫色星弹交叉的一瞬间以斜上方向绕进其中一组紫色星弹的凹陷处，之后向下略微回旋移动躲开下落的紫色星弹，整体的动作就像是在原地划了两个小圈子，需要一定尝试次数来熟练。

非符 2



◆基本上每波弹幕都变成了难以处理的形状，建议在屏幕底端横向每隔 1/3 画面处做一个标记，每波弹幕落下时都从一个标记移动到另一个标记，体感上需要面对的弹幕密度会略微降低。

夢符「刈安色の迷夢」（梦符「刈安色的迷梦」）



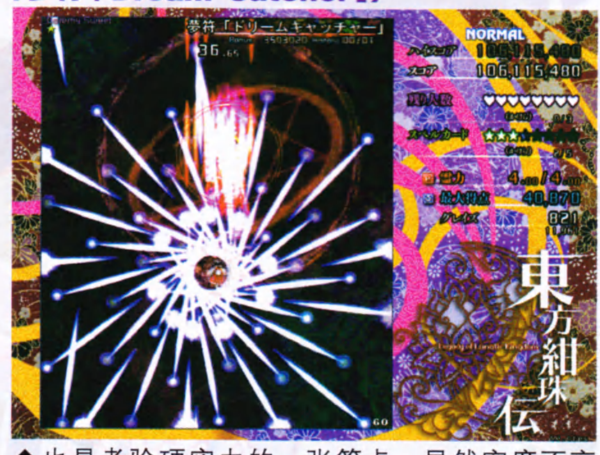
◆最简单的一张符卡，关键词依然是“绕圈”。首先将自己定位在屏幕中央不要动弹，待弹幕接近自己时轮流以“逆时针—顺时针”的顺序小幅度绕圈，即可完全闪避。

非符 3



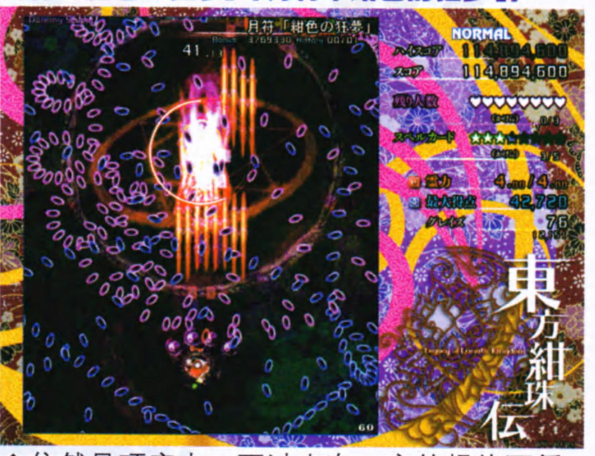
◆基本上就是硬性考验避弹能力的弹幕，只能在屏幕中下方用心躲避，需要注意的是这张符卡也有无法闪避的密集封位弹区域出现，尽量保持大范围移动。实在过不去的话也可以选择使用一个 Bomb，不过三面尽量不要使用超过 1 个 Bomb 为佳。

夢符「ドリームキャッチャー」（梦符「Dream Catcher」）



◆也是考验硬实力的一张符卡，虽然密度不高但是四方向弹幕对于一般的 STG 玩家来说都不简单，可能需要大量次数尝试（不推荐使用 Bomb）。注意一定要保持自机在屏幕中央部分闪避，不然在下一波弹幕出现后会有很高的事故率。

月符「紺色の狂夢」（月符「绀色的狂梦」）



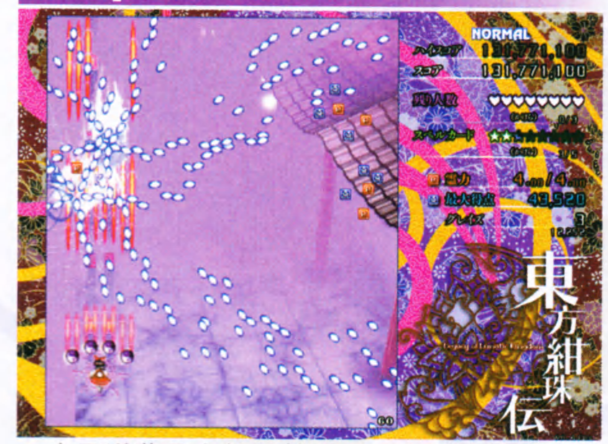
◆依然是硬实力，不过也有一定的规律可循：首先将自机控制在屏幕底端，但不要贴底以防被出现的蓝色弹幕直接击中，在最后一波蓝色弹幕出现后立刻移动到这波蓝色弹幕的凹陷处贴住屏幕底端，待紫色弹幕出现在自己上方后再向上移动，可以免去一部分弹幕的威胁。

Stage4 月之都

Lunatic Kingdom **无寂之街**

无寂之街，也就是不会经由时间而产生变化之地。在被冻结的这座寂静的月之都中，却仍然存在着穷凶极恶的敌人与等待着自机们的月都方面黑幕——稀神探女。不过实际上，本面却可以算是绀珠传中的良心关卡，难点基本集中在敌人比较脆弱的道中阶段与 Boss 的非符，处理起来相当方便，甚至可以说比三面还要简单不少。

Chapter 1

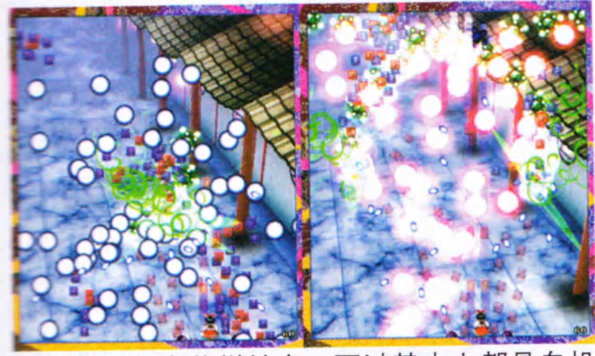


◆由于弹幕是自机狙性质，从左到右轮流击破四只敌人即可。

Chapter 2

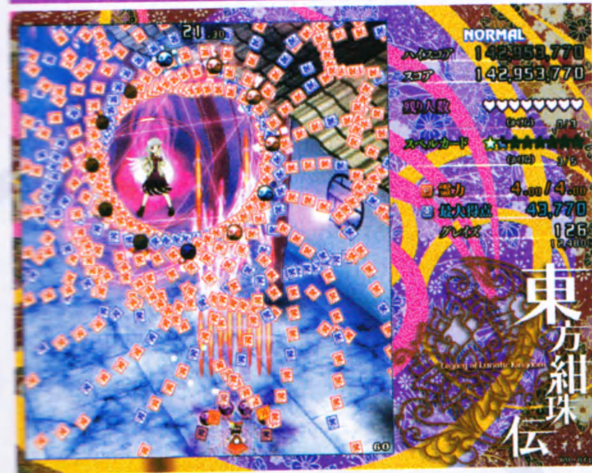
◆全方位激光速度较快，不过由于敌人分散在左右两边可以使用分开处理的方式：先移动到一边并钻进这边激光的空隙里，再躲避另外一边姗姗来迟的部分。整体难度不是很高。值得注意的是第二波激光比较特殊，中间夹杂着自机狙的激光，建议在底端中央位置左右微移躲避。

Chapter 3



◆弹幕看起来花样繁多，不过基本上都是自机狙性质。由于这些弹幕持续时间较长并且分散幅度也很大，一定要严格让自机在屏幕两端来回移动，不然很容易失去躲避的空间。

Chapter4 中Boss 稀神 探女



◆Boss本体的弹幕本身是很简单的封位阵弹幕，不过加上使魔们的弹幕就难度大增，尽量在Boss正下方击破尽可能多的使魔以免使魔们下落后被封死。

Chapter 5



◆第一波弹幕密度不高，在屏幕下方躲避即可。之后会出现大量发射全方位激光的敌人，由于激光完全是直线所以很好躲避，只有最后两波同时多个出现的情况才较有难度，可以使用一个Bomb。

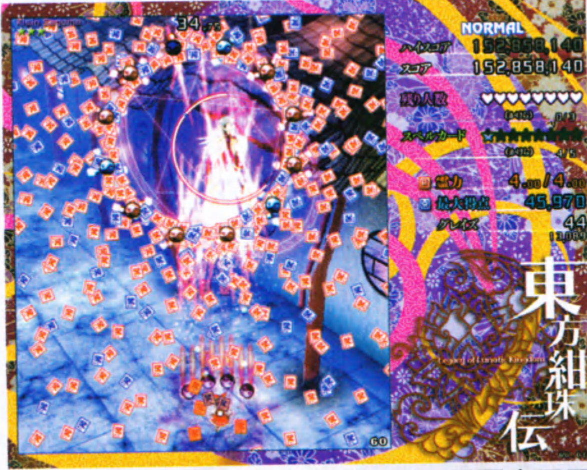
Chapter 6



◆依然全是自机狙，不过因为密度和敌人出现频率较高，单纯在屏幕底部躲避的话就需要使用折返的技巧，或者也可以选择绕着整个屏幕转圈的方法躲避，单纯的自机狙弹幕并不会是难点。

Chapter7-13 Boss 稀神 探女

非符 1



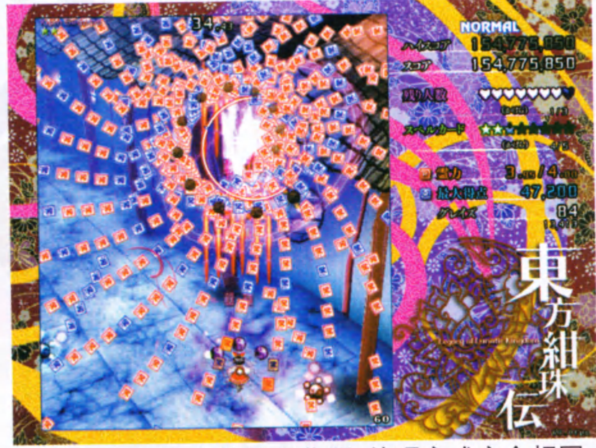
◆使魔的处理方式和道中时相同，需要在正下方快速击破，然而Boss本体的弹幕难度有所上升，也没有什么好的躲避方法，需要多次尝试来找到感觉。

玉符「烏合の呪」（玉符「乌合之咒」）



◆有点初见杀性质的符卡，首先从屏幕一端开始一边移动一边击破半数落下的阴阳玉使魔，然后在原地稍等一会，待剩余的使魔消失后持续向屏幕另一边微移，躲开所有变化而成的自机狙符弹，如此循环即可。

非符 2



◆中Boss版本非符的强化版，处理方式完全相同。

玉符「穢身探知型機雷」（玉符「秽身探知型机雷」）



◆看起来很花俏实际上很简单的一张符卡，"机雷"的使魔会在出现时以自机狙的轨道慢速移动，在屏幕中央持续绕圈躲避即可。散射出的弹幕密度极低，基本不必担心。

非符 3



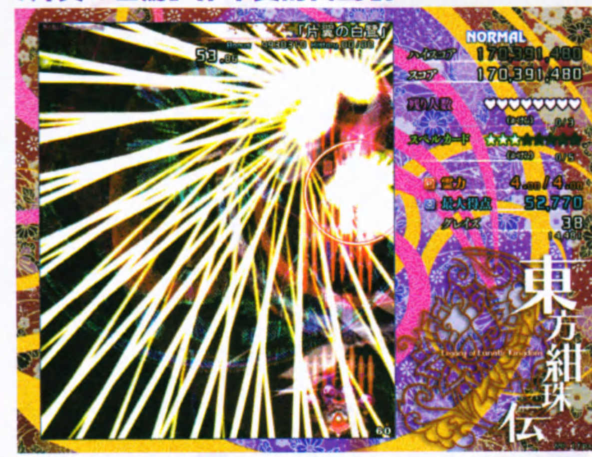
◆许久不见的考验硬实力的弹幕，只能在屏幕底端左右扭动闪避，符弹的判定实际上很小所以难度倒也不算太高。

玉符「神々の弾冠」（玉符「众神的弹冠」）



◆站在Boss正下方，一边打，一边躲，就结束了，纯属白送的符卡。

「片翼の白鷺」(「单翼的白鹭」)



◆白送的符卡之二，激光看起来是全方位袭击但是在 Boss 正下方的激光之间的空隙基本上是完全相同的，只要能钻进最开始下落的两条激光中就相当于完全闪避了之后的弹幕。

Stage5 静海

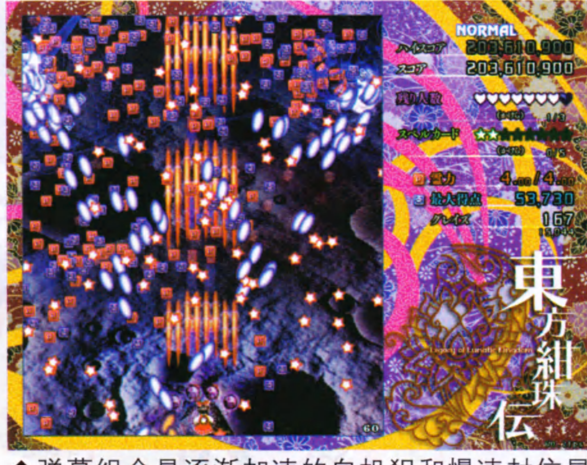
Clownish Moon 星条旗的小丑

历代最强五面、超越六面的初见难度、绀珠传风评被害的元凶——对于拥有着这些头衔的关卡来说，多余的介绍就像是对丧生在这些地狱妖精大军手下的亡魂们的亵渎。

Chapter 1

◆低密度自机狙，下略。

Chapter 2



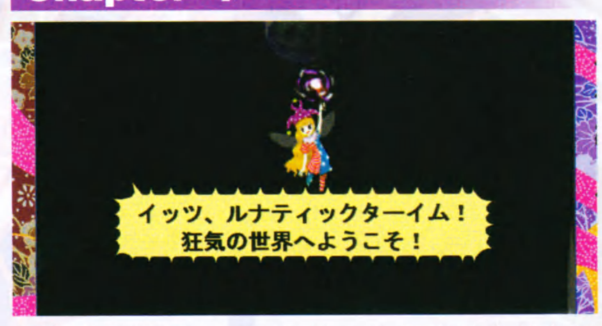
◆弹幕组合是逐渐加速的自机狙和慢速封位星弹，第一波只要快速击破敌人就行，有足够的时间等待清场；第二波之后敌人的出现频率上升，躲避的途中要不然就最小限度微移，要不然就使用折返技巧来拉开空间，不然会被逼在角落无处动弹。

Chapter 3



◆五面的第一个难点所在，星弹是密度较高的完全自机狙，而大型妖精的封位激光也极大压缩了走位的空间，需要多次使用高低速切换拉扯空间的折返技巧来躲避星弹，注意不要钻进封位激光内部而是尽量在外面躲避，否则可供移动的空间会更少。

Chapter 4



◆在本作暂定人气排行第一的克劳恩皮丝小姐"It's Lunatic Time!"的狂气宣言下，真正的弹幕地狱就此开始。这一 Chapter 中出现的敌人会使用高速的大星弹弹幕，闪避起来相当困难，尽量背下这些敌人出现的位置最速击破的话可以降低不少难度。

Chapter 5

◆米粒弹会变成高速自机狙激光，初见杀效果极高，不过弹幕本身并不难，当作一般的自机狙处理即可。

Chapter 6



◆难易度极高，密集的激光和星弹很容易封锁自机的一切走位，非常建议把一个 Bomb 用在这里。如果要硬躲的话，就必须要把所有精力都放在星弹上，单纯靠本能来躲避封位的激光，非常考验玩家的集中力。

Chapter 7

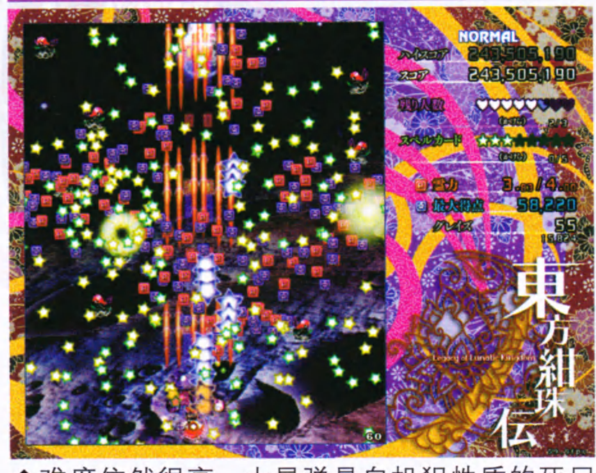
◆和 Chapter5 类似，不过变化而成的激光改为了固定弹，由于密度仍然不高可以随意躲避。

Chapter 8



◆五面道中最有问题的弹幕就是这里了，而且由于流程较长，Bomb 也不一定能起到作用。第一波的蓝色弹幕基本上只有一个空隙可以钻，将自机定位在屏幕左边缘附近可以较为简单的找到这个空隙，注意一定要勇于穿越；而第二波弹速较快的交错红色弹幕就是纯粹考验玩家的躲避实力了，难度超越了以往大多数 Normal 甚至 Hard 的道中弹幕。要对付这波弹幕，就一定要将自机控制在中央区域，不然必定会被曲线落下的弹幕压制在屏幕边缘以致 Miss，实在不行就请再交一个 Bomb 吧。

Chapter 9



◆难度依然很高，大星弹是自机狙性质的死尸弹，而小星弹基本上就是随机散布的弹幕。考虑到大星弹的判定，依然是推荐最标准的自机狙闪避法——底端微移，不过因为小星弹密度较高可能需要较强的观察力和反应力才能通过这里。

Chapter10-17 Boss 克劳恩皮丝

非符 1



◆从这里开始基本上全是问题弹幕。星弹大体上没有什么规律，而考虑到 Boss 血量也不太可能在激光外侧躲避，那么就只能在激光限制的狭窄空间内闪避巨大的星弹了，笔者能给出的建议也就只有"不要交 Bomb，努力重试"而已了。

狱符「ヘルエクリプス」(狱符「Hell Eclipse」)



◆这是一个五面 Boss 第一张符卡就是初见杀率高达 98.9% 的时限符的美好时代。从这里开始，基本上每张符卡都需要精细的路线设计，不然几乎不可能 NoBomb 通过。这张符卡的一种攻略法是跟随着 Boss 封位弹的空隙不断重复屏幕左端——屏幕右端的移动路线，时机掌握的好的话每次在移动到屏幕右端时弹幕都会中断或是被挡住，在这时高速移动回屏幕左端，需要躲避的目标就只有星弹了。需要注意的是，基本上每次循环都要抬升一下自机在左端的初始位置，以能恰好钻进封位弹的最小空隙为宜。

非符 2



◆和非符 1 差不多，只要在屏幕底端躲避就可以复制之前的打法，能过一次就能过两次。

獄符「フラッシュアンドストライプ」
（獄符「Flash and Stripe」）



◆激光每次都会从左侧固定位置射出并不断下降，需要靠多次尝试与记忆来将自机的初始位置调整到屏幕中央不会被激光直接射中的位置。在这之后就是"简单"的向上穿越星弹并重复躲避激光的过程，星弹的波数会逐渐变多，在不断重试的过程中努力锻炼自身高速穿越弹幕的能力吧，后面很多地方都会用上。

非符 3



◆红色激光是自机狙，在屏幕底端左右微移躲避即可，重点是要理解星弹的下落路线并随之调整自己的速度以保证不会撞到星弹，这就需要把视线放在屏幕中央的星弹而不是屏幕底端的自机周围，以提前判断出星弹的行动轨迹。整体里说，这张非符是一个需要练习的 STG 标准弹幕构成，难度不算高但对玩家的能力提升帮助很大。

獄炎「グレイズインフェルノ」
（獄炎「Graze Inferno」）



◆堪称有着 100% 初见杀能力并同时 100% 考验玩家精密移动能力的符卡。所有子弹在经过自机擦弹区域时才会减速，也就是说不主动靠近弹幕的话就没有任何可供躲避的空隙出现。这张符卡的闪避法是在侧面的弹幕附近重复绕圈钻入空隙中并尽量保持高度，慢慢把 Boss 磨死——说起来简单，但在 Boss 不低的血量面前基本不可能完美达成每个循环，还是交个 Bomb 比较省心。

地獄「ストライプドアビス」
（地獄「Striped Abyss」）



◆相对来讲比较简单。将激光理解成长条子弹的话，这张符卡就基本可以看成是大量出现在固定位置并斜向移动的弹幕了，只要在左右封印的基础上重复上下移动即可通过，可能需要一定时间熟悉安全位置所在地。

「フェイクアポロ」（「Fake Apollo」）



◆同样是时限符，但难度比上面那张略微低一些，只要控制自机在和三颗卫星成以屏幕中心对称的位置，并躲避密度越来越高的弹幕即可。

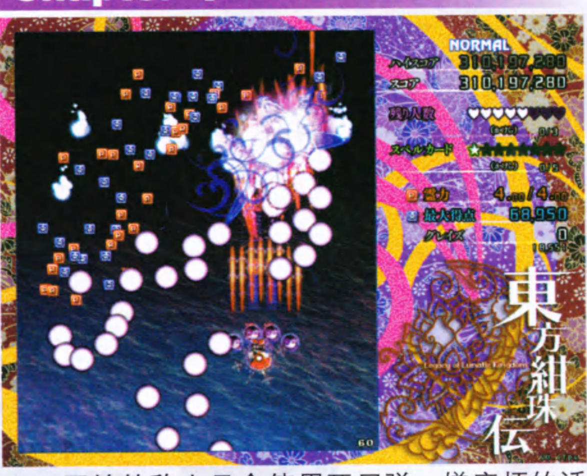
虽然也不简单，不过比起五面其它弹幕来说要显得温和不少。

Stage 6 静海（里）

Pure Furies 当不共戴天

在度过了克劳恩皮丝那疯狂的弹幕之后，最终决战的时刻已近在眼前。这次故事的真正黑幕，与月之女神嫦娥有着不共戴天之仇的神灵"纯狐"正孤身一人伫立在静海之里侧，无比纯粹却又充满杀意地等待着自机们的到来。最后的胜利者将会是人类，月人，亦或是远古的神灵呢？能决定这一切的，只有我们自己的双手而已。

Chapter 1



◆一开始的敌人只会使用死尸弹，嫌麻烦的话可以双手离开键盘等待。关卡名之后出现的敌人则是简单的自机狙，随意处理即可。

Chapter 2



◆弹幕是只会向下方发射的随机鳞弹，可以在屏幕底端正常闪避，也可以移动到敌人上方的安全位置，只需注意别被离开的敌人撞死即可。

Chapter 3



◆本面道中唯一的也是最大的难点。雨状的直线弹幕与自机狙的红色星弹交错袭来，只有能够在这样的环境中冷静折返诱导自机狙弹幕的玩家才能够生存下去，而对于大多数一般玩家来说都需要大量的时间在P模式中重试才有机会通过。Bomb是一个可行选择，但由于并不存在射出这些弹幕的敌人本体，Bomb能起到的作用也相当有限，无论如何也请不要在这里使用超过两枚的Bomb。

Chapter 4

◆与Chapter1前半部分完全相同的配置，正所谓暴风雨前的宁静。

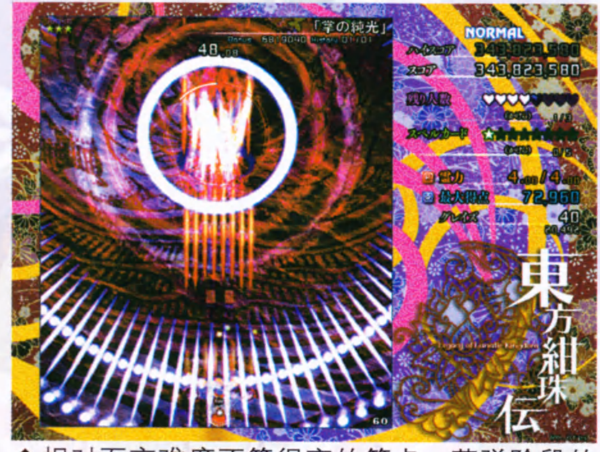
Chapter 5-15 Boss 純狐

非符 1



◆真正意义上"纯粹"的弹幕，唯一的方法就只有在弹幕即将接近自机时抓住那极小的空隙穿越出去，可以说体现了弹幕游戏最纯粹的本质之一——极限的闪避。

「掌の純光」（「掌心的纯光」）



◆相对而言难度不算很高的符卡。蓝弹阶段的激光只会从蓝弹的缝隙中穿过，也就是说蓝弹的行进轨迹上都是安全空间，待激光过去之后再躲避蓝弹即可。红弹阶段就只要在屏幕底端先躲激光再躲红弹即可。

非符 2



◆究极的初见杀弹幕就是这里了。由于弹幕的移动轨迹并非直线，像非符1那样底端寻找空隙的方法变得非常困难，只能使用Boss好心提供的唯一一个较大的空隙了。弹幕移动的方向是一左一右的循环，在弹幕刚刚开始散开时按对应方向钻进空隙即可，需要很高的精密操作能力或是一些运气。

「殺意の百合」（「杀意的百合」）



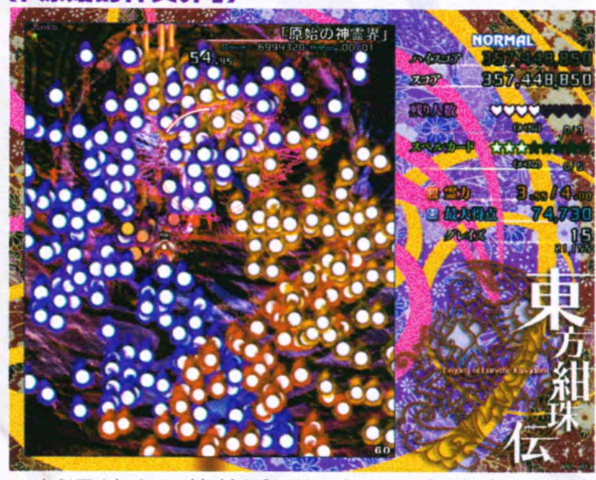
◆百合的花语即是"纯洁"，非常符合这位Boss的设定。弹幕本身不算很难，唯一需要注意的是由于大圆弹是自机狙并且撞到屏幕边缘就会垂直爆开，所以尽量在闪避时不要让自机移动到屏幕左右侧，不然大圆弹有可能会被诱导而横向爆开造成难以闪躲的局面。

非符 3



◆弹幕游戏最基础的密集波状弹幕，在屏幕底端一边扭一边锻炼自己的操作吧。

「原始の神霊界」（「原始的神灵界」）



◆以通关为目的的话可以在左上角或右上角的安定点挂机，正常情况下弹幕都不可能命中自机，只要警惕极少数情况出现在自机周围的紫色弹幕即可。而以正常方法躲避的话，就要将自机的初始位置定在屏幕中央，抓住弹幕停止的时间从紫弹或黄弹中穿越到屏幕上方，再躲避上升的红弹即可，对精密移动的要求很高。

非符 4



◆弹幕会不断反弹，建议在屏幕底端躲避，只要注意那些斜向下降，有可能触底后由于反弹命中自机的弹幕即可。

「震え凍える星」（「颤抖的冻结之星」）



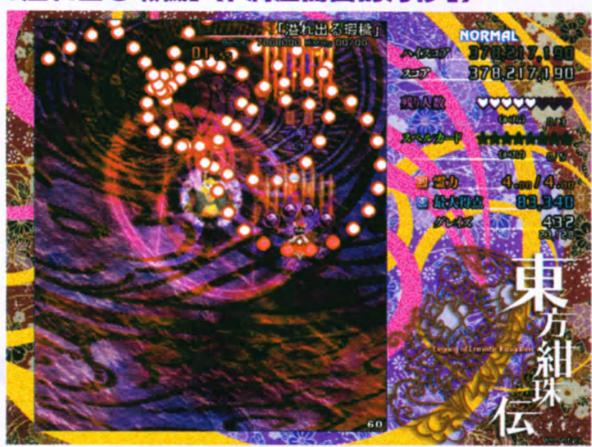
◆纯粹就是非符3的强化版，每波弹幕间隔会逐渐缩小，努力扭吧。

「純粋なる狂気」（「纯粹的狂气」）



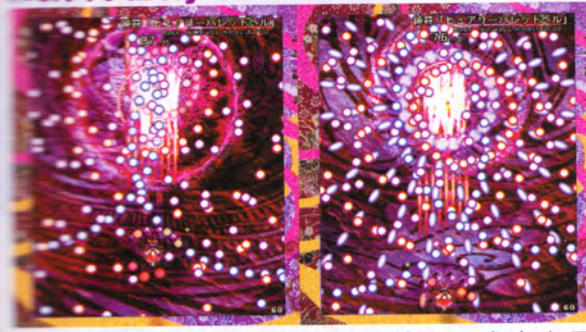
◆许久不见的曲线激光，大致上分为三步循环：躲开曲线激光——向上移动躲开回升的直线激光——向下躲开下降的直线激光，其中第三步的空隙大体上也是第一步的空隙，不难躲避。

「溢れ出る瑕穢」（「满溢而出的污秽」）



◆以自机为基准发出弹幕的时限符，和某位蓬莱人很相似。具体躲法就是绕着屏幕转小圈，只要一直保持移动的话弹幕很难击中自机。

纯符「ピュアリーバレットヘル」
（纯符「Purely Bullet Hell」）



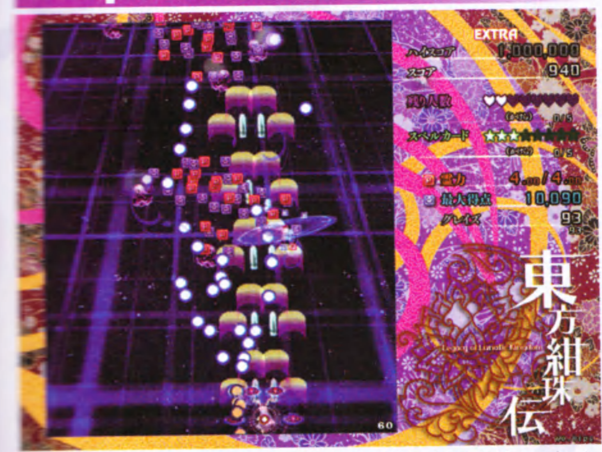
◆这是纯狐第一次为符卡添加符名，或许也是迄今第一次真正理解幻想乡中“弹幕游戏”的玩法吧。红弹和紫弹阶段不难闪避，进了蓝弹阶段就两个Bomb砸过去吧，这张终符发狂时接近Lunatic的难易度可不是说着玩的，安心在Bomb的光辉中迎接一切的结束才是最好的选择。

Stage 7(EXTRA) 梦之世界

Evel Trinity 王牌总归是着坏棋

本作的EX面由于不能使用P模式，难度还算是控制在了一般的EX程度上，也就只有非符的难度整体过高而已，能够通过之前几作EX的玩家想必不会在这里花费太多时间，唯一需要注意的就是不要把P模式中不放B的习惯带进来。回到了梦之世界的自机们，在这个曾经经历过的弹幕地狱中重新遇到了另有阴谋的纯狐与她带来的刺客——赫卡提亚·拉碧斯拉祖利。有着历代最难记名字的这位神明，是拦在我们面前最初也是最后的挑战。

Chapter 1



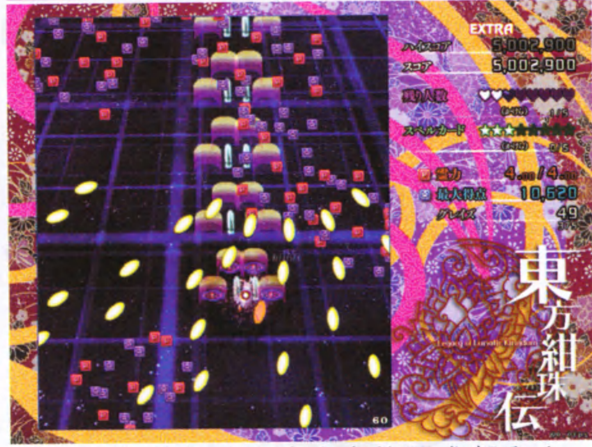
◆纯正的EX开幕自机狙，能到达这里的玩家应该已经很熟悉怎么办了。

Chapter 2



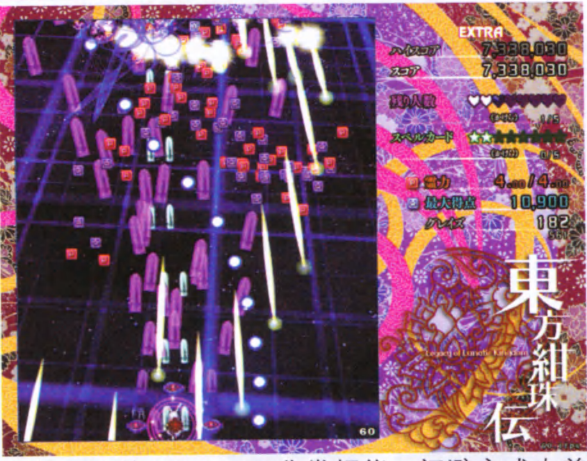
◆一般这种轮流出现大型妖精的场景都需要快速击破以降低弹幕密度，这里也不例外，一定要保证完全击破了一个方向的敌人之后再移动到另一边。

Chapter 3



◆敌人构成和对击破速度的要求都和上一Chapter差不多，越快难度越低。

Chapter 4



◆与三面的Chapter3非常相似，闪避方式也差不多，分批击破以拉开穿越激光的空间。

Chapter 5



◆这里是考验基础避弹实力的地方，需要集中精力在底端微移闪避，密度相对而言并不算高。

Chapter6-8 中Boss 哆来咪·苏伊特

胡蝶「バタフライサプランテーション」
（蝴蝶「Butterfly Supplantation」）



◆尽量贴近Boss躲避，比起在底端躲避可以少躲一波蝶弹，难度降低不少。

超特急「ドリームエクスプレス」
（超特急「Dream Express」）



◆每波弹幕落下时在屏幕底端大范围移动躲避即可，考验的是高速状态下躲避封位大圆弹的能力。

這夢「クリーピングバレット」
（伏梦「Creeping Bullet」）



◆弹幕看起来密度很高，实际上只要冷静在屏幕中央等待，在自机周围的弹幕就并不会很密集，不断绕小圈躲避即可。

Chapter 9



◆Chapter5的翻版，略。

Chapter 10



◆与五面的Chapter5差不多，当作自机狙处理即可。

Chapter 11



◆要诀依然是"快速击破"，后半部分密度较高，实在不行就交个 Bomb 吧。

Chapter 12



◆看起来很简单但也很容易失误的弹幕，不要过于相信自己的避弹实力，Bomb 是最稳妥的选择。

Chapter 13-30 Boss 赫卡提亚・拉碧斯拉祖利 & 纯狐

非符 1



◆Boss 非符唯一的良心所在，跟着缝隙移动即可。

異界「逢魔ガ刻」（异界「逢魔之刻」）



◆弹幕本身很简单，Miss 主要是由视觉欺骗效果造成的，集中精力即可。

非符 2



◆要在三种速度不同的弹幕里生存下来并不容易，分批处理的方法也因为较高的密度而难以实行，建议还是以 Bomb 解决为佳。

地球「邪穢在身」（地球「邪秽在身」）



◆快速折返躲避自机狙激光即可，上下移动还是左右移动就看心情了。

非符 3



◆速度很快所以不容易找到缝隙，偶尔出现的散弹弹幕更是难以闪避，不过在这里交出 Bomb 并不是一个好选择，毕竟是非符中较为容易的一类。

月「アポロ反射鏡」（月「阿波罗反射镜」）



◆难度较高，需要同时处理三方向激光和封位星弹，建议尽量将三方激光分开躲避，控制好自机偏左或是偏右的位置。

非符 4



◆纯狐登场，也就意味着纯粹的弹幕即将来临。这里的弹幕与她在六面的非符 3 非常相似，但是间距更短，扭起来更加容易出事故，所以在这里一定不要把Bomb浪费在无谓的Miss上，能用则用。

「袋の鼠を追い詰める為の単純な弾幕」（「为了将袋中的老鼠逼上绝路的单纯弹幕」）



◆不断绕圈就行，非常简单，只要尽量控制自机在能擦弹的位置就不会有速度上的问题。注意自机狙的弹幕速度会越来越快。

非符 5



◆在历代 EX 的非符里也是比较开玩笑的一类，正常躲避基本上就是和自己的残机过不去，强烈建议拿 Bomb 轰掉。

異界「地獄のノンイデアル弾幕」（异界「地狱的非理想弹幕」）



◆虽然扭来扭去的弹幕看起来很让人烦躁，不过空隙基本上还是比较固定的，弹速也不快，难度并不是很高。

非符 6



◆跟非符 2 性质一样恶劣的弹幕，Bomb 吧。

地球「地獄に降る雨」
（地球「降下地狱的雨」）



◆走位固定为从中间到两侧再到中间，轮流躲避降下的雨状激光弹幕即可，其余弹幕并不用太过集中意识去考虑。

非符 7



◆非符 3 的强化版，如果觉得自己高速移动的精密性不行的话就交 Bomb 吧。

月「ルナティックインパクト」
（月「Lunatic Impact」）



◆应该是 EX 符卡最难处理的一张，要想躲避就需要极佳地轮流将月球诱导到上下两侧来腾出闪避星弹的空间，事故率会非常高，所幸月球的速度并不快，感觉会撞就开 Bomb 也是来得及的。

非符 8



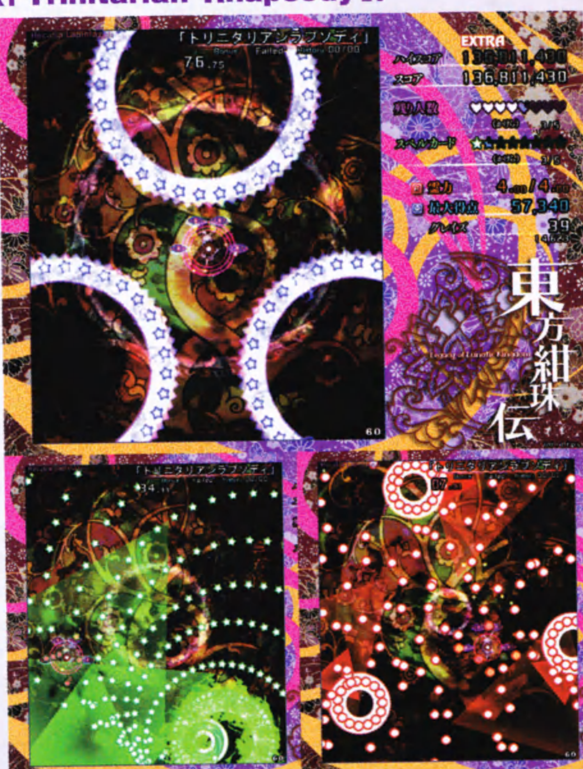
◆纯狐又来了，同非符 4，不要省 Bomb。

「人を殺める為の純粋な弾幕」
（「为了将人杀死的纯粹弹幕」）



◆说难不难，说简单也不简单，纯粹考验玩家精确定位自机能力的一张符卡，如果感觉 Miss 太多的话就只能接着练习自己的操作了，她这样纯粹的弹幕根本就没有捷径可言。

「トリニタリアンラプソディ」
（「Trinitarian Rhapsody」）



◆符卡名为“三位一体信者的狂想曲”，而这张时限符的弹幕也分为三个阶段。蓝弹阶段尽量站在屏幕中心区域，待星弹消散后再穿越；绿弹阶段由于其以自机为中心扩散的特性，只要绕着屏幕转圈即可；红弹阶段则是发狂的随机弹，只能在中央集中精力闪避。

「最初で最後の無名の弾幕」
（「既是最初也是最后的无名弹幕」）



◆第一阶段分开处理两边的弹幕即可，最好在屏幕左下角上下移动先躲一种再躲另一种，第二阶段虽然难度增加了但也是一样的躲法。比较麻烦的是第三，也就是发狂的最终阶段，在这样的密度下分开处理基本上不可能，硬躲可以说是唯一的方法，实在不行就把所有 Bomb 都扔光吧。

结语 Epilogue

基本而言，这次的弹幕说是纯粹为了 P 模式而设计的都不为过，毕竟明显过高的难度和大量初见杀情况都不是一款正常弹幕游戏所应有的特质。至于为何要设计这样一个只能用尸体堆过去的模式，神主在本作的附带文档中明言道是参考了著名的“I Wanna”系列的特点：“没道理的高难度和无限重来的学习性作品”。熟悉 STG 的玩家们应该知道，STG 其实本身就是一个用大量的练习与重试来找到“最佳”通关路径的游戏类型，而绀珠传的这次改动可以说是为玩家们提供了一个很不错的捷径。然而从反面来看，这也是在东方系列这种比较和平的弹幕作品中一次相当冒险的尝试，并且游戏各自机之间糟糕的平衡性也降低了游戏的乐趣所在。于是，绀珠传便在众多实力不同的玩家中得到了毁誉参半的评价。不过以笔者的角度来说，绀珠传的难度虽然将大量玩家拒之门外，但这部作品也以最简便的方式将不断磨练自己以击败强大敌人的这种乐趣展现了出来，帮助普通玩家们找回了游玩 STG 的初心。正因如此，希望各位读者能够在这篇攻略微薄的帮助下顺利通关并享受挑战的快感，笔者在这里为各位衷心祝愿。▲



『舰队收藏』海外篇（上）

西风东渐

If got those sweeties, could become Europe Admiral.
——『Kantai Collection』Foreign Axis naval forces Part I

■文 / wakesnow ■责编 / 稗田 ■美编 / 塔里

导语

2014年3月14日，“舰队收藏”第一次实装了纯粹的海外舰：德意志海军的驱逐舰Z1、驱逐舰Z3以及大名鼎鼎的战舰“俾斯麦”，由此“舰队收藏”的收藏范围突破了旧日本帝国海军（以下略称为“IJN”）的窠臼，迈向了更为广阔的领域。时至今日，虽然“舰队收藏”的海外舰规模还是略显单薄，但是我们有足够理由相信，未来还将陆续有更多的海外舰加入“舰队收藏”大家庭。

德意志海军
Kriegsmarine

德意志海军是世界各大海军之中的后起之秀。一战前规模庞大的德意志帝国公海舰队，其战斗力直逼称霸百年的英国皇家海军。日德兰海战一役，德意志海军虽然未能打破英国皇家海军的封锁，但是在战损上却是压倒性优势，对皇家海军造成了相当的损害，使得英国对其始终放心不下。一战结束时，协约国扣押了绝大部分公海舰队战舰，在诸国为了如何分配战利品争吵不休时，德意志海军却暗中将被扣押的战舰全部自沉，以挽回颜面。被如此举动激怒的英法等国对德意志的海军实施更为严格的限制，因而一战后德意志海军无论是规模还是技战术发展都受到了极大的制约。就算希特勒上台后，德意志军备发展逐渐突破各种约束，但是海军方面却依然是远远达不到一战前的水准，以至于德意志海军应对第二次世界大战的准备显得极为薄弱。在种种不利的情况下，德意志第三帝国海军最终艰难地选择剑走偏锋，走出一条独特却又无奈的发展道路，下文所叙述的诸位德意志舰娘也正是这种困境下的产物。



1934年型驱逐舰
Zerstörer_1934

“1934年型”是德意志海突破凡尔赛条约限制开发建造的第一型大型驱逐舰，舰体原型是一战时代的S113鱼雷艇，在其基础上放大而成，标准排水量就近2300吨，与IJN的“朝潮”型、“阳炎”型相当，是不折不扣的“大型”驱逐舰。武备上采用5门单装12.7cm主炮与8门鱼雷发射装备，除此之外，二战爆发还加装了布雷装置，具备一定的布雷能力。

但是由于舰体是鱼雷艇基础上改造而来，由此引发了诸多的问题，适航性较差，迎浪时会浸入大量海水，导致前方主炮失效。虽然德意志先进的高压涡轮发动机能让1934年型驱逐舰的最高航速可达到36节，但是续航力却因为舰体稳定性问题比日本、英国的同仁差远了（实际航程约为1900海里/19节）。好在二战时德意志海军的作战范围本来就小，较短的续航力也不算太大的问题。值得一提的是，其高温高压发锅炉与发动机减速装置相当的先进，也是游戏中Z1相当引以为傲的一点。

1934年型驱逐舰由于存在种种技术缺陷以及成本攀升，最终只建成4艘，分别为：

Z1 Leberecht Maass（莱伯勒希特·马斯）



Z2 Georg Thiele（乔治・蒂勒）

Z3 Max Schultz（马克思・舒尔茨）

Z4 Richard Beitzen（理查德・拜茨恩）

之后，德意志海军针对“1934 年”型驱逐舰的种种问题，推出了改进型“1934 年 A”型驱逐舰。



历史与游戏

“Z1”是一战后德意志海军第一款新设计的大型驱逐舰“1934 年型”的首舰。

“Z1”并非舰名，而是档案上的编号（正确的写法是 Z 1，中间有空格），真正的舰名为莱伯勒希特・马斯，取自一战时期在赫尔戈兰海战中阵亡的德意志海军驱逐舰部队指挥官莱伯勒希特・马斯少将。德意志海军多以人名为舰名，这也是德意志海军的一大特征。

“Z1” 于 1934 年 10 月 在 基 尔 港 的 Deutsche Werke 船厂开工建造，1935 年 8 月 18 日下水，并于 1937 年 1 月 14 日正式完工入役。“Z1”入役后担当了鱼雷艇部队的旗舰，之后一直从事训练任务。1939 年 3 月，“Z1”与“Z3”等舰护卫希特勒乘坐的袖珍战列舰“海军上将斯佩伯爵”号前往梅梅尔地区（柯尼斯堡）。

1939 年 9 月，德国对波兰宣战，“Z1”与“Z9”参加了对波兰军港的袭击行动，“Z1”在行动中受创，返回港口修理。随后，“Z1”前往北海布雷。布雷行动结束，“Z1”接受了计划中的改造。12 月，“Z1”编入第二驱逐舰队，开始在丹麦海峡附近海域参与破交作战。

1940 年 2 月，“Z1”与“Z3”、“Z4”、“Z6”、“Z13”、“Z16”等 6 艘驱逐舰参加“维京行动”，前往多格滩拦截英国渔船（“Z1”：这次不会把渔船当敌舰了）。航行途中的夜间，“Z1”突然遭到空袭而沉没，仅有不到 2 成的舰员幸存（“Z1”：所以说，我才不擅长夜战）。而姐妹舰“Z3”也在救援过程中触发英军布下的水雷而沉没，全员随舰而沉，更是凄惨（“Z1”：要好好当心水雷哟）。而这场悲剧的起源竟然是德国空军的误炸，引起了当时德国海军与空军的一片哗然。这也便是为何“Z1”与“Z3”在游戏中的运值如此之低。

游戏中，“Z1”与“Z3”、“俾斯麦”一同于 2014 年 3 月 14 日实装。入手这三舰还是相当的费劲。“Z1”最主要的入手方式是通过任务





获得的，只有获得“Z1”，才能通过让“Z1”担当秘书舰建造出“Z3”与“俾斯麦”。然而入手“Z1”需要相当的步骤与时间：

1、远征 1~5、9~20、27~29 clear，确保出现**远征 30“潜水艇派遣作战”**（远征要求为至少 4 艘潜水艇，旗舰等级要求为 55 级，不得有其他舰种）。

2、完成舰队编成任务 A1~A13、A20、A21、A27，确保出现**任务 D5“第一次潜水艇派遣作战”**。

3、派遣 4 艘潜艇参加第 1 次“潜水艇派遣作战”远征，完成**任务 D5“第一次潜水艇派遣作战”**。

4、再次派遣潜艇参加第 2 次“潜水艇派遣作战”远征，完成**任务 D6“第二次潜水艇派遣作战”**。

5、第 3 次、第 4 次派遣潜艇参加“潜水艇派遣作战”远征，完成**任务 D7“潜水艇派遣作战：继续进口技术”**。

6、派遣潜艇参加**远征 31“与海外舰接触”**（远征要求至少 4 艘潜艇，旗舰等级 60 级以上，全舰队等级之和超过 200，不得有其他舰种），完成任务 **D8“派遣潜水艇与海外舰接触”**。任务完成后，自动获得驱逐舰“Z1”。

远征 30“潜水艇派遣作战”需要 4 艘潜艇，耗时 48 小时，入手 Z1 需要至少参加 4 次该远征，即至少需要整整 8 天时间；远征 31“与海外舰接触”也需要 4 艘潜艇，且旗舰等级不低于 60，舰队等级之和需要大于 200。从各方面来看都是相当麻烦。

“Z1”是建造“Z3”、“俾斯麦”的基础，因而在尚未建造出其他德国舰的情况下，失去“Z1”也就将失去入手其他德国舰的可能，请提督们务必留心这点。

不过最近实装的 4-5 海域可以打捞到“Z1”了，不想如此折腾远征或者错失“Z1”的提督不妨可以去 4-5 撞撞运气。







“Z1”与“Z3 数据上较为一般，但是有个很突出的地方，那就是初始便有 3 个装备框，——虽然这其实也没啥卵用，因为驱逐舰改造等级很低，改造后都是 3 个装备框。

“Z1”与“Z3”实装后仅仅过了 2 周就可以二改，真是非常破格的待遇。不过二改后的“Z1”与“Z3”在数据上也称不上绝对的一流，而且二改等级为 70，除非对她们特别有爱，提督还是可以将她们的二改优先度放后面一些。

舰娘

岛田在创作“Z1”、“Z3”的时候大概还是受其成名作品『强袭魔女』的影响，因而这对姐妹带有很浓重的“强袭魔女”风格，与 IJN 的众多小学生有着相当大的区别。这两位都是男性舰名，中性的短发，也是平胸，就连中破立绘也是非常保守，尤其“Z1”的自称还是男生化的“仆”，因而被一些提督戏称为“可爱的男孩子”。

与高冷的“Z3”相比，“Z1”虽然很像是“可爱的男孩子”，性格上却是非常乖巧，与另一位自称“仆”的文静少女“时雨”在某种程度上相当的接近。内在的乖巧与外在的中性，也算是形成了一种对比。从“Z1”的语音中可以得知，“Z1”相当关心“Z3”——毕竟历史上“Z3”是向她伸出援手的好姐妹，也因此惨遭沉没。两人作为目前德意志舰娘中唯二的小学生，自然而然也是天然的 CP，同人作品中基本是一同登场出现。说起来，“Z3”舰名由来的马克思·舒尔茨少校正是“Z1”舰名莱伯勒希特·马斯少将的部下，因而“Z1”对于“Z3”有着相当的作为姐姐的自觉。

别看“Z1”像个男孩子，却意外的女子力很高——会给提督准备德式料理：早餐是德式香肠，晚餐则是酸菜与猪脚。如果跟 Z3 准备的德国菜结合起来，大概就是较为完整的德式料理了。当然“Z3”准备的菜谱下文会提到的。



历史与游戏

“Z3”是德意志海军 1934 年型驱逐舰 3 号舰，舰队取自一战期间指挥鱼雷艇“V69”的马克思·舒尔茨少校。马克思·舒尔茨少校是莱伯勒希特·马斯少将的部下，1917 年 3 月在北海作战中阵亡。

1935 年 1 月，“Z3”在基尔港的 Deutsche Werke 船厂开工建造，1935 年 11 月 30 日下水，1937 年 4 月服役。1937 年 10 月，“Z3”编入第一驱逐舰分队。1939 年 3 月，“Z3”与“Z1”等舰参与了前述的护卫任务。

第二次世界大战爆发前夕，1939 年 8 月 27 日，“Z3”与一艘德国鱼雷艇发生相撞事故，鱼雷艇沉没，“Z3”舰首严重损坏，不得不回港修理，因而错过了波兰行动。1939 年 10 月，“Z3”在丹麦海峡执行巡逻任务，检查过往中立船只是否搭载违禁物资。返航途中，“Z3”其中一台涡轮发动机发生爆炸，最终蹒跚返航港口修理。

1940 年 2 月，“Z3”参与了对英国沿海的布雷行动。随后，与“Z1”等 5 艘驱逐舰参加了“维京行动”，准备拦截英国渔船。行动途中，舰队遭遇德国空军的误炸，“Z1”至少被一枚炸弹命中，失去动力，继而断成两截。“Z3”前往救援“Z1”的幸存者，却触发了一枚水雷，舰上全员都随舰而沉。

终其一生，“Z3”短暂的服役生涯，不断磕磕碰碰，最终也是死的不明不白，可以说是相当的背运。

游戏中，“Z3”无法打捞，只能通过建造入手。建造时需要用德国舰娘担当秘书舰——一般说来都是“Z1”。建造公式与普通的稀有驱逐舰公式相同，建造时间为 24 分钟——恰好与“雪风”的时间相同。用“Z3”担当秘书时，也能建造出“Z1”来，时间同样是 24 分钟。

“Z3”的数值基本与“Z1”相同，并没有特别突出的地方。二改等级也是 70。根据岛田的说法，“Z1”与“Z3”的二改基本是按照“Z1 与 Z3 如果存活到 1944 年的话，大概会按照 Z5 的改造计划进行改造”的思路来设计的。虽然数据上与其他二改的小学生相比并无突出之处，但是消耗却是高了不少。大概也是捏他 1934 年型驱逐舰吃得多却跑不远的尴尬吧。

舰娘

“Z3”虽然看上去也是蛮中性的角色，但是一听声音就会觉得这是个颇为高冷的角色，与“Z1”软绵绵的性格截然不同。平时说话一本正经，似乎并没有掺杂进任何感情进去，由此显得颇为高贵冷艳。

不过高冷的外表之下，却还是相当柔软的内心。一方面，“Z3”对“Z1”自然也是颇为关怀，另一方面对待提督也没想象的冷淡，而是相当的热忱，只不过这种热忱也包裹了一层德意志色彩的理性罢了，在感情表达方面显得有些笨拙。其中，不妨说说，“Z3”为了提督准备的德式菜谱：早餐是黑面包加奶酪，午餐后的甜点是年轮蛋糕，至于晚餐后则是准备了咖啡。跟“Z1”的菜谱合起来，大概就是比较完整的典型德国日常料理了。

“Z3”在报时语音里提到了“俾斯麦”——“那就是传说中的俾斯麦号吗？好想跟她一块组成舰队试试。”“Z1”、“Z3”沉没时，“俾斯麦”尚未竣工服役，因而这两位小学生对于德意志海军为数不多的大舰“俾斯麦”大概抱着相当的憧憬。





历史与游戏

“俾斯麦”级战舰是德意志第三帝国海军所建造的最大军舰，也是当时欧洲战场最强大的军舰之一。

一战后德意志海军只能保留几艘老式战列舰，落后于诸海军强国。德国与英国达成海军协定，突破了凡尔赛条约限制，获得了建造35000吨战列舰的许可，但是德国并不满足，试图借此机会一步到位，建成一型排水量、火力都超越英法等国战舰的强大战舰。这便是“俾斯麦”型战舰。“俾斯麦”型战舰绝非德意志海军的最终目标，排水量更大、主炮口径更大的战舰计划一个接着一个，“俾斯麦”型只不过这庞大野心的第一步——然而也是最终只落实的一步，最终“俾斯麦”级战舰建成2艘：1号舰“俾斯麦”，2号舰“提尔皮兹”。

“俾斯麦”级战舰的假想作战海域为北海、波罗的海，假想敌最初主要为北海诸国的海防战列舰、苏联和法国的战列舰，因而设计上追求高航速带来的高机动能力，从而取得战场上的优势。这便是高速战列舰的设计思路。然则二战爆发后，德意志海军不得不面对英国皇家海军这个强大对手，德意志海军无论是水面舰队还是潜艇部队都是扬长避短，回避舰队决战，而是以破交作战作为主要手段。由于缺乏海外基地，因此“俾斯麦”也非常重视燃料的搭载量，从而实现远离基地的长时间远航。

“俾斯麦”级战舰标准排水量超过英国认可的35000吨，达到了42000吨，主要武备是4座双联装380mm主炮（其光学测距仪是当时世界最先进，这也便是为何游戏中该主炮的命中在战舰大口径主炮中屈指一数的原因），最高航速可达30节。然而一战后德国长期缺乏大型舰船设计经验，只能吃一战时期的老本，因而“俾斯麦”级战舰又同时采用了大量的老旧设计，譬如穹甲防护、垂直的主装甲带、装备鱼雷发射管等等，被戏称为“新建的老式战舰”。



“俾斯麦”于1936年7月1日在汉堡的布洛姆·福斯造船厂动工，1939年2月14日下水，1940年8月24日服役。舰名取自赫赫有名的德意志第二帝国的缔造者“铁血首相”俾斯麦。该舰也是德意志海军中“俾斯麦”的四代目。

服役后，“俾斯麦”号第一次也是最后一次的作战行动便是1941年5月的“莱茵演习行动”。1941年5月19日清晨，“俾斯麦”在重巡洋舰“欧根亲王”的伴随下秘密出航，试图突入大西洋，拦截英美的运输船队，切断英国的海上补给线。但是两舰的行踪很快被英国发现，皇家海军派出了战列巡洋舰“胡德”、战列舰“威尔士亲王”前往拦截。5月24日，双方在丹麦海峡遭遇，爆发激战。“俾斯麦”在前几轮炮击中便对“胡德”号取得了命中，“胡德”不幸被命中弹药库，引发剧烈的诱爆，很快沉没。“俾斯麦”顺利地取得了第一个大战果——当时皇家海军的最大战舰，可谓是皇家海军的骄傲的“胡德”号，却也彻底激怒了皇家海军。“俾斯麦”在炮战中被“威尔士亲王”命中并击穿了舰体，造成了燃油泄漏，难以继续执行突入大西洋的作战任务。因此舰队司令下令放弃原作战任务，“俾斯麦”与“欧根亲王”分离，单独前往法国的布雷斯特港。返航途中，遭遇了英国海空军的各路搜索与拦截。5月26日，从英国航母“皇家方舟”上起飞的剑鱼式鱼雷攻击机群袭击了“俾斯麦”，导致“俾斯麦”船舵卡死，彻底失去逃出生天的可能性，最终“俾斯麦”被追击的皇家海军舰队包围，在战舰“罗德尼”与战舰“乔治五世”的猛烈炮火中丧失战斗能力被抵近的驱逐舰雷击击沉。

游戏中，“俾斯麦”是在2014年3月14日与驱逐舰“Z1”、“Z3”一同实装的。不过“俾斯麦”只能通过大型舰建设获得，而且需要用德国舰娘担当秘书舰，因此“俾斯麦”的入手就显得较为苛刻。建造公式与“大和”、“武藏”相仿，在“Z1”或“Z3”担当秘书舰时，“大和”、“武藏”的出率会相应调低。不过对于希望同时入手“俾斯麦”与“大和”或“武藏”的提督而言，同公式一起建造“俾斯麦”也是不错的选择。“俾

小游戏，找不同：
仔细看，找出这三图的不同之处，一共有几处呢？(雾)



斯麦”的建造时间为5小时，与“长门”、“陆奥”的建造时间相同。因而在建造“俾斯麦”的过程，广大提督往往会遇到“陆奥地狱”（笑）。

“俾斯麦”也是目前游戏中唯一一艘实装了3次改造的战舰，其中二改与三改都需要设计图纸，改造成本相当之高。三改后的“俾斯麦”增加了雷装，可以搭载鱼雷，这在历史上虽然被证明是非常鸡肋的设计，在游戏中却是非常有益的——夜战火力按火力＋雷装计算，因而三改的“俾斯麦”一下次变成了夜战输出一流的战舰。在多次活动中，“俾斯麦”往往可以在联合舰队中的第二舰队担当主力打手。

“俾斯麦”作为高速战舰，火力、护甲远超于“金刚”四傻，然而防空却是极大的短板，这正是捏他历史上“俾斯麦”对空能力严重缺乏，导致其最终未能逃脱被围歼的命运。

舰娘

作为德意志海军的大姐大人物，“俾斯麦”是相当标准的金色长发巨乳大姐姐形象，非常迎合相当多的提督的喜好。不过性格上，“俾斯麦”就显得相当的傲慢了——“金刚？长门？都是谁？很强吗？”，就算是对提督的态度也是一副高高在上的样子——“提督，您的舰队有些散漫，要不要我来从教导教导你吧”。当然高傲的架子背后，倒是如一个小女生一样渴望得到提督的赞美与认可，也算某种傲娇吧。这点又与有点逞强口是心非的某“lady”非常相似，由此也有提督戏称“俾斯麦”就是长大了后的“晓”。





与这份傲娇相符的是，“俾斯麦”完全不会做饭。一天三餐都是提督为她而准备，这与“Z1”、“Z3”贴心为提督准备三餐就是鲜明的对比了。难怪要建造出“俾斯麦”，先得让“Z1”当家——否则“俾斯麦”大小姐的三餐可是不好找人准备啊。

历史上“俾斯麦”的幸存者中还有一只小猫“奥斯卡”。“奥斯卡”被英军救起后，便开始其祥瑞历程，先后克死了多艘搭载过它的英军舰艇，自己却是一直幸存。最后被英军迎到了陆上才结束祥瑞。因而在官方四格漫画中，“俾斯麦”对猫咪完全没有抵抗力，在镇守府里也养了一只名为“奥斯卡”的猫，随后“俾斯麦”就经常掉坑了，哈哈。



历史与游戏

1930 年德意志海军开始秘密考虑突破凡尔赛条约限制建造一型重巡洋舰。1933 年希特勒上台后，德意志海军开始大规模扩充。1934 年，为了暗中对付法国的新型重巡洋舰，海军秘密向克虏伯公司订制 203mm 舰炮。1935 年，英德海军协定签署，德国在法律上被允许建造重巡洋舰，由此德意志海军便开始正式建造重巡洋舰，是为“希佩尔海军上将”级重巡洋舰，舰名皆以德意志历史的名将为名。最终计划建造 5 艘，其中“欧根亲王”便为 3 号舰。

“希佩尔海军上将”级重巡洋舰排水量达到 14000 吨，远超其他海军大国的条约型重巡洋舰，是二战期间最大的重巡洋舰。主炮采用新型 203mm 主炮，60 倍口径的长身管使得其穿甲性能远超其他同类火炮，射速也较高，是当时相当先进的重巡主炮，同时舰上还采用了先进的光学火控系统，防护上也比脆皮的条约型重巡洋舰好不少，各项技术指标都较为出色，唯独其蒸汽轮机的故障率较高，影响战斗力发挥。

欧根亲王是奥地利哈布斯堡王朝的伟大将帅，神圣罗马帝国陆军元帅，被称为欧洲 18 世纪最为优秀的天才将领。

“欧根亲王”于 1936 年在基尔的日耳曼尼亚船厂动工。1938 年 8 月 22 日下水，1940 年 8 月 1 日服役。

1941 年 5 月，“欧根亲王”伴随“俾斯麦”执行“莱茵演习行动”，试图突入大西洋，进行破交作战。5 月 24 日，舰队与皇家海军前来拦截的舰队遭遇，爆发丹麦海峡海战。“欧根亲王”被英军误认为是“俾斯麦”吸引了相当的火力，但是最终几乎毫发无损，为“俾斯麦”的绝杀创造了机会。战斗结束后，“俾斯麦”受创漏油，无法直接执行原定作战任务而返航，“欧根亲王”则独自执行袭击任务。然而 5 月 26 日，主机出



现问题，不得不返航，最终到达法国的布雷斯特港。相比之下，“俾斯麦”却未能逃出生天。希特勒由此严禁水面舰队再冒险出击。

1942 年 2 月，为了防备盟军进攻挪威，希特勒下令滞留在法国港口的战列巡洋舰“沙恩霍斯特”、“格奈森瑙”以及重巡洋舰“欧根亲王”



穿越英吉利海峡撤回德国。该行动计划为“瑟布鲁斯 雷霆”行动。德军大胆的行动，超乎英军的预料，最终三舰成功突破英吉利海峡，然而在圆满成功之时,“沙”、“格”两舰却意外触雷，不得不进港修理，唯独“欧根亲王”再次全身而退。随后，“欧根亲王”前往挪威海域警戒，遭到英军潜艇袭击，舰艉遭到破坏，不得不回基尔港更换舰艉。

1944 年 8 月后，“欧根亲王”一直活跃在波罗的海沿海，为阻击苏联军队的德国陆军提供炮火支援。10 月，“欧根亲王”在返航途中与轻巡洋舰“莱比锡”相撞，“欧根亲王”舰首遭到破坏，“莱比锡”则几乎被撞成两半，最后只能充当浮动炮台。“欧根亲王”修好舰首后，继续在波罗的海执行炮火支援，并参加了东普鲁士撤退作战，直至因为燃油短缺而无法出航。德国宣布无条件投降时，“欧根亲王”是当时德国海军唯一一艘尚具有航行能力的大型军舰，随后便被美国海军接收。

1945 年 7 月,“欧根亲王”参加了著名的“十字路”行动，即为在比基尼环礁进行的原子弹试验，经受了 2 次原子弹轰炸，却最终依旧幸存。1946 年 8 月，“欧根亲王”正式退役，随后被拖曳到瓜加林环礁弃置。12 月，“欧根亲王”意外损坏舰艉，大量进水，最终倾覆于环礁之内，结束其传奇的一生。

游戏中，“欧根亲王”是在 2014 年 11 月 14 日秋季活动“发动！浑作战”中作为 E-3 海域的通关奖励实装的。至今，“欧根亲王”既不能建造也不能打捞，具有相当高的稀有度。考虑到其自带装备的稀有度——“欧根亲王”自带性能最佳的重巡主炮，加上游戏中目前最好的电探“FuMO25 雷达”，未来“欧根亲王”的入手也将绝非易事。

“欧根亲王”作为二战期间性能最好的重巡洋舰之一，在游戏中也是在重巡洋舰首屈一指，高性能的装备 + 自身较高的面板数值 + 高运，使得“欧根亲王”成为了重巡洋舰中的超一线主力。

舰娘

“欧根亲王”的舾装与“俾斯麦”颇为相近，基本上是小一号的“俾斯麦”。历史上英军也曾因此将“欧根亲王”错认为“俾斯麦”。从人设上看,金色双马尾的“欧根亲王”也非常像是“俾斯麦”的小妹妹。从她的台词里，对“俾斯麦”也是充满崇敬与爱戴——“俾斯麦姐姐是最漂亮的！”

作为舰娘的“欧根亲王”，最大的特征恐怕就是元气吧。既不是“Z1”的弱气,也不是“Z3”的无口高冷，更不是“俾斯麦”的“傲慢”,“欧根亲王”的性格就是那么的活泼可爱,平易近人。尤其是在料理上，“欧根亲王”不仅仅照顾到了提督，更是照顾到不下厨的“俾斯麦”，料理的菜单品种也比“Z1”、“Z3”更胜一筹：早餐是面包、奶酪加香肠，午餐是面包、奶酪（加啤酒？），晚餐则是丰盛的猪手加浓汤烩米饭，彰显出“欧根亲王”的细腻贴心。除了德国舰娘,“欧根亲王”也非常努力的与日本的舰娘搞好关系，不仅仅是在“十字路”行动相识的“长门”、“酒匂”，也包括日本的重巡舰娘们。

“欧根亲王”其人设、语调、性格都与『月刊少女野崎君』中的女主角佐仓千代相仿，更重要的是这两个角色的声优恰好都是小泽亚李，角色重合度非常之高。因而“欧根亲王”也被相当多的提督称之为“小千代”。

镇守府通信——夏季活动号（前篇）

Guardian harbor Times

本次活动信息量太大，又及某海豹提督错估形式资源提前耗尽导致卡在不是甲鱼就是死鱼的不上不下境地，夏季活动的镇守府通信将分为两期……

舰娘活动 15/08/10

虽然至截稿为止活动还没有结束，但是就现在所体会的感受和普遍的反应来说，已经可以为之下一个定义了。2015 年夏季活动将是舰娘活动难度的一个标杆：

1. 通过过高的 BOSS 装甲值和限时削甲系统变相的达到血条回复同样的目的：提高单位时间内的活动激烈度
2. 分批实装活动海图，提高对最顶尖玩家群，也就是攻略组的门槛
3. 甲至丙难度间更小的奖励区别
4. 击破奖励中比例越来越高的驱逐舰

综合起来就导致攻略组全灭，生放送主们纷纷沦为笑柄，甲鱼提督们一边骂着田中一边乖乖掏出钱包来课间宫课女神……一句话总结：是不是 DMM 又缺钱了?

新船

不管运营怎样，舰娘是无辜的，新船到手该舔照舔



舰载机熟练度系统

舰载机熟练度是所有飞行装备上标记的一种属性，可以通过搭载装备出击来提升熟练度（XX 队和 601 空等史实单位有自带的初始熟练度）。熟练度上升的同时，制空、侦查等能力也随之上升。如果出击中被击坠过多就会损失熟练度，装备格中全员被击坠的话则回到无标记状态（熟练度最低）。熟练度从无标记到最高熟练度有 8 个阶段，标识分别为：

目前具体的提升原理还在验证中，不过数值上大致为如下

舰战：熟练度最大时制空值增加 25 左右

舰攻、舰爆、水爆：航空战、炮击战中伤害提升，制空值提升（即使本来没有制空值的也增加一点）

舰侦、水侦、大艇：索敌值上升，航空战接触率上升

补强增设（开洞）系统

装备开洞什么的相比天朝网游玩家已经十分熟悉了，所幸 DMM 这边的还是更有良心一些。

入手「补强增设」道具之后，进入改装界面把鼠标放在右侧舰娘立绘卡的右下就会弹出「增设改修」的提示。确认使用道具之后在同一位置会增加一个装备槽（但是 UI 很丑……）

该装备槽仅能装备非战斗道具，即应急修理要员和女神、战斗粮食、洋上补给等……

最大的作用大概就是在不占用驱逐舰输出装备位置的同时增加防沉保护了吧。目前来说并没有能深刻影响战法的作用。



▲「战斗粮食」道具的发动效果实在是蠢萌出戏……

BD 修正

最后，说起最近又在推特和微博引起波澜舰娘动画 BD 修正中涉及的如月深海化可能性。联系到最近几次活动中深海方关底 BOSS 造型上与对应海图的击破奖励或稀有掉落舰娘越来越相似，从卖梗上考虑以外，不妨做个大胆假设：击破奖励或掉落的舰娘其实是被救回的前深海舰。这样解释的话，在下一季舰娘动画或 OVA 中如月不就有复活的可能了嘛！（然而田中大概还是会喂热腾腾的别的东西来……）▲



当命中注定的漫画家成了 Galgame 原画师

■文/完蛋了的国王 ■责编/白石 ■美编/塔里

DESTINED MANGA ARTIST BECOME A GALGAME

不出名的ぎん太和她不出名的事迹（上）

前几期写了一个のり太，当时笔者就说过用“太”字来做笔名的日本人非常多，比如每年稳居男婴姓名榜前十位的“翔太”，与翔太相同读音的“正太”更是在二次元圈内如雷贯耳，无人不晓。在日语里从词源上说太字其实是由“大”引申而来的，大儿子叫“大郎”，二儿子叫“次郎”，三儿子叫“三郎”以此类推……后来变“大郎”为“太郎”，又进一步简化为“太”，形成了日本人的命名习惯。要说为什么很多人喜欢在自己的ID里加个太字，其中更有大量的女性同胞，原因其实也很简单，很多社会公众人物、人气虚拟形象名字里都有“太”，耳闻目染下就容易产生跟风心理，久而久之叫太的ID就泛滥开来了。本文要介绍的ぎん太的笔名来源自一只帝企鹅ぎん太，姑且可以翻译做“银太”，总之就是喜欢上了一只叫银太的企鹅后一发而不可收拾，不仅笔名，连自画像也成了个穿企鹅套头衫的奇怪生物。非著名绅士动画『健全机斗士』里有一个爱企鹅成痴的可爱反派角色莉garbage，画师圈里则有一个用企鹅的名字做笔名的奇怪家伙，这就是笔者最初对ぎん太感兴趣的原因。



ぎん太在天朝的人气与其说不太高，还不如说基本上没什么知名度，原因在于她还没有哪部具有代表性的作品被引入国内并广为人知。虽然作为一个几乎全能型的画师活跃于美少女游戏、漫画、轻小说插画、平面插画等多个领域，但迄今为止尚没有一部作品能与“动画化”沾边，ぎん太本人似乎也不是一个喜欢给自己制造话题的人物，所以不红也是在情理之中的。但正如笔者所介绍的，ぎん太在自己的一片天地里尽其所能地发挥自己的才华，涉猎她想涉猎的每一个领域，而且都能有所建树，这对于一个从档次不算高的Galgame业界起步的女画师而言，完全可以以为跻身于业界中坚画师的行列而感到自豪了。



王道＝早熟，小学生就能出本

debut in primary school

ぎん太的发展经历绝对可以用“王道”二字来涵盖，甚至可以说一条王道路线走到底，连岔路都没有，这样一帆风顺的画师在业界反而并不多见。

ぎん太早在小学低年级时就已经展露出对绘画的强烈爱好，她的启蒙物是少女漫画。如果说普通的小朋友对少女漫画的喜爱顶多停留在临摹的程度上的话，那么小时候的ぎん太就已经把一只脚踏入了原创的领域，开始有意识地为漫画中的角色设计服饰了。日本的小学女生没几个是不看少女漫画的，所以日本的少女漫画杂志才能拥有如此巨大的发行量。漫画是女生社交圈里经久不衰的话题之一，与之相关的话题如服饰搭配和化妆也是高年级小学女生们心驰神往的领域，想要在少女的社交圈内占有一席之地，既不会被排斥在外，也不至于自始至终扮演点头虫的角色，那么过人的财力、出众的社交技巧、抑或是拔群的成绩三者必备其一才行。如果家里既没钱，性格也不够八面玲珑，成绩也马马虎虎的话，其实还有一个办法能成为少女社交圈内瞩目的焦点，那就是有令人羡慕的一技之长。为了在朋友圈里给自己长长脸，少女时代的ぎん太于是把画漫画练成了自己的一技之长。以往有名画师接受媒体访谈，开篇

第一个问题总是“请问您是从何时喜欢上画画的？”受访者也总是千篇一律地回答“从幼儿园开始就涂涂画画了。”细细想来哪个小孩子在幼儿园时代没有“涂涂画画”过呢？所以说这叫场面话。绝大多数名画师打下人生的绘画基础都是在中学时代，有的人甚至是到了大学时代才真正涉猎绘画。但ぎん太的例子却并非如此，她是真的从小学时期就开始努力磨练自己的绘画技巧，而且不是美术课上教的素描写生，而是相当本格的漫画创作。据说她曾经把自己创作的同人漫画COPY本拿来与其他同学交换，并在朋友间传阅，在学校里留下了漫画达人的名声。所谓COPY本实际上就是自费印刷的同人本的一种，因为数量不多不够格送到印刷厂印刷装订，所以都是作者自行打印后手工装订成册的。COPY本在大型同人志即卖会上很常见，算是入门级的同人出版物，但放到一个小学生身上就很少见了，要画出拿得出手的漫画，还要瞒着父母找渠道打印和装订，没有一点胆量和魄力是做不到的。由此可见，小学时代的ぎん太就已经怀有了想要成为漫画家的坚定梦想。这一梦想在此后的二十多年里一直没有动摇过，即便是在她率先出道成为Galgame原画师之后。

ぎん太国中时期的生活波澜不惊，想必是在一边学习一边创作中度过的平淡岁月。这一时期占据她创作重心的还是少女漫画风的作品，稚气未脱的审美观，加上相对封闭的生活环境是她没有改变关注焦点的主要原因。但在升入高中后，该来的变化终于还是来了。改变ぎん太的是两部大名鼎鼎的二次元作品，一部是动画『魔卡少女樱』，另一部则是美少女恋爱游戏『青涩宝贝』，这两部作品对思春期的ぎん太产生重要影响力的方面并不在画面（这方面在下文会提到），而在与感情层面。

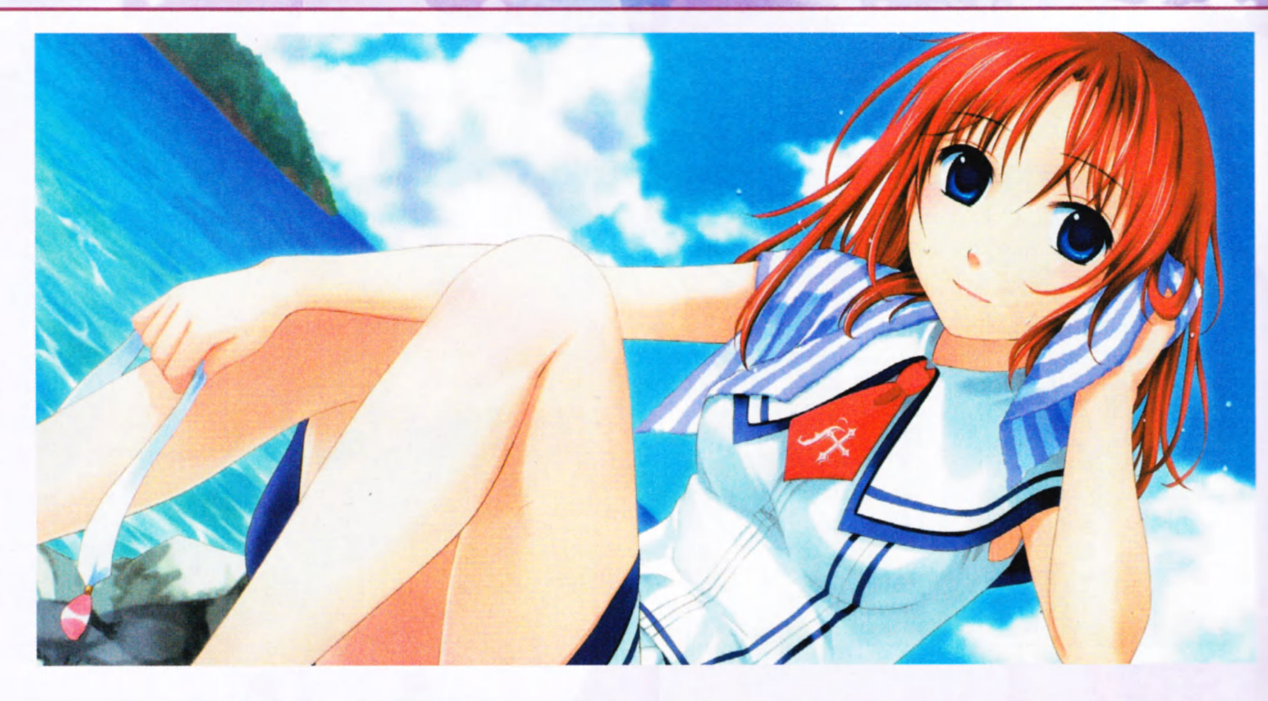
众所周知少女漫画名曰“少女的漫画”，其实刻画的侧重点在男主角，女主角的设定往往流于俗套，不是灰姑娘邂逅王子，就是庶民女遇上霸道总裁，跟闪闪发亮的男主角们比起来，女主角们总是显得灰头土脸，个性单薄，缺乏特点，这很大程度上是作者刻意为之的结果，目的是让少女读者们更容易将自己代入进去，换句话说如果女主角完美得无半点瑕疵的话，读者就会产生自卑感而本能地萌生出对女主角的敌意。所以少女漫画家的本职在于钻研男性角色，而站在其对立面的就是魔法少女动画和美少女游戏的创作者们。90年代Galgame业界是如何借动画业界受打压的机遇而一举崛起，此后动画业界又是如何在『新世纪福音战士』等作品的带动下重新复苏的历史并不在本文讨论的范围内，笔者只想指出的是，在日本一直很有生命力的魔法少女动画和80年代末才突然兴起的美少女游戏后来是如何虏获了一大批优秀的女性创作者纷纷投身进来是一个非常值得探讨的话题，ぎん太可以说是这方面的一个典型人物。魔法少女动画的主力受众群是幼女，ぎん太童年时代想必也一定深受此类作品的影响，可以说一直抱有好感。魔法少女动画的观众后来蔓延到了成年男性中，出现了所谓“大友”群体，但无论是幼女，还是大友，关注的焦点始终在可爱的女性角色上。

而美少女游戏虽然一开始就以年轻男性玩家作为主要消费对象，对女性玩家并不友好，但能代表当时业界最高水准的画师领军人物陆续都投身到了这个新兴行业中，对不分男女的绘画爱好者们无形中起到了牵引作用。以Elf早期的灵魂人物竹井正树为例，他以动画师的身份出道，当年赖以成名的画风是典型的赛璐珞涂，这本就是出自动画业界的画法，但游戏CG的精美程度远胜动画，所以竹井正树的画技不仅冠绝Galgame业界，也代表着动画业界的顶级水准。有大把年轻画师正是抱着追逐竹井等前辈的步伐才踏入Galgame业界的，其中就有不少女性画师。ぎん太也算得上是她们中的一员，因为她最为推崇的三位画师okama、村田莲尔和渡边明夫清一色都是男性，其中okama的主要成就在漫画、插画和游戏人设方面，而另两位除了漫画以外在其他方面均有所建树，渡边明夫在Galgame方面更是造诣颇深。





在 90 年代还有一个不容忽视的社会因素就是同人志即卖会的急速膨胀。以 Comiket 为代表的同人展的规模成几何倍数的增长正是伴随着男性向同人作品的蓬勃发展。同人展的规模在扩大，意味着同人作品创作和消费的门槛都在降低，中小规模的 ONLY 展、地方性展开始大量出现，越来越多的低年级学生党被卷入了同人文化的浪潮之中。ぎん太高中时代第一次参加了老家地方性的小型同人志即卖会，出展的作品也是女性向的同人漫画，但这次经历的收获显然不在于本子的销量，而是令她大开眼界，因为她发现很多女性同行都陆续转型画起了男性向作品，画的内容正是市面上流行的一些作品，其中就有她很喜欢的『魔卡少女樱』和『青涩宝贝』。综合以上各种因素，终于让ぎん太下定决心也向男性向创作转型，差不多与此同时她还做出了另一项影响其一生的重大决定，那就是成为职业画师！



毕业＝创业，要玩就玩大的

want to play a big stuff

女高中生比同年龄的男生早熟的表现之一就是绝大部分女生往往很早就开始认真规划自己高中毕业以后的生涯，在填写“出路志愿表”时有人会写上具体的职业，有人则郑重其事地填上“家庭主妇”四个字，这种原以为只有动画里才能看到的搞笑桥段其实在日本的高中里并不少见。ぎん太几乎是在自己的同人创作起步阶段就已经做出了未来要走职业道路的决定，她不得不比其他人更早开始筹备自己毕业以后的去向，因为她要报考的是美术大学。美大的考法与普通大学大相径庭，注重的是美术的专业知识和技巧，文化科目则是其次，备考的方式当然也完全不同，但有一点是相通的，就是大量的练习是必不可少的。从考试制度上说日本的美大有“学科考”和“实技考”两项，前者就是文化科目考试，与一般大学入学考试不同的是试题中有大量与艺术相关的知识；后者考的是技巧，根据报考专业的不同分为素描、写生、立体造型、雕刻、设计、空间构成等科目，考生被要求当场抽题当场就试，在几小时内靠自身实力来一决胜负。因为实技考试很难，通过率很低，所以在日本也有类似高考补习班的名曰“画塾”的美大预备校存在，跟天朝的状况很像。为了提高成功率ぎん太自然也报名了“画塾”，度过了一段集训式的残酷的岁月。

对于ぎん太来说，备考的这段经历对她未来的职业生涯有着三重意义，首先是坚定了成为职业画师的意志，因为一旦放松了文化科目的复习，再想回过头来报考普通大学已经不可能实现了，所以考美大其实是单行道，有着不成功便成仁的含义在其中，况且无论考得上考不上将来都是要吃画师这口饭的。其次是锻炼了她的毅力，任何画师都可以选择画他们擅长的事物，回避不擅长的东西，但唯独美大应考生不行，他们完全不知道自己会抽到什么样的考题，因此越是不擅长的方面就越是要知难而上，这让ぎん太有机会正视并补强自己的软肋，没有把这些问题带入她未来的职业生涯中。第三则是磨练了原本略显稚嫩的技巧，曾经对ぎん太的画风施加过影响的因素很多，所以她的技巧杂而无章，一直没有形成具有个人特点的画风，备考时的大量科班式的训练有助于她养成个人风格。ぎん太国中时代从少女漫画中逐



应该与她这种庶民化的作画风格不无关系。与之相对应的是走精英化路线的画风，代表人物是深崎暮人，看他给丸户画的『不起眼女主角的育成法』里每个女性角色都个性味十足，角色与角色间的差异极其悬殊，甚至到了要起冲突的程度，因此各个都能让人过目不忘。这样的特质在ぎん太的作品中是不太能奢求的，她不仅避免尖锐的个性设计，也倡导偏清淡的上色风格。最近几年ぎん太似乎也意识到自己的画风有些偏离了业界主流发展趋势，故开始关注 okama 对色彩的驾驭能力，从结果上说我们能看到她在轻小说插画上做出的某种程度的变化，此乃后话。

大学里的社团活动升格为“研究会（日语里叫ゼミ）”，十分的兴盛热闹，很多大学生都把研究会看做一个重要的社交平台，乐于投入大把时间精力，其中最有人气的社团里必然有漫（画）研（究会）和电（脑）研（究会）的身影，伟大的御宅活剧『现视研』就着力表现了御宅族的大学社团生活，笔者介绍过的画师里也有不少是出自大学漫研电研的。不过美术大学里却是另外一番气象，漫研这类以绘画创作为活动宗旨的社团在这里是完全没有市场的。记得著名的青春群像剧『蜂蜜与四叶草』就是以美术大学为舞台创作的，剧中五位主人公实际上组成了某种形式的研究会，由花本老师带领指导，除了定番式的学园祭以外，主角们的大学生涯里似乎并没有组织过什么了不起的社团活动，平时属于各系的大家分头行动，各忙各的，你以为这些才华横溢的青年艺术家们会聚到一起搞一点石破天惊的大创作？才不！人家只是坐在社团教室里闲聊嬉戏，顺带谈个恋爱什么的而已。与新海诚齐名的动画制作人吉浦康裕

步毕业后，关注最多的是两位当时执业界牛耳的少年漫画家高桥留美子和富坚义博，两人都不以画风华丽而著称，反而很实用和平易近人，尤其是富坚，大家都听说过后来他偷工减料用草稿应付连载的逸闻。笔者听说过很多以高桥作为模仿对象的事例，看到有人点名模仿富坚倒是头一遭，不过这也算不上什么怪事。当然现在再看ぎん太的画风已经看不出一丁点高桥和富坚的影子了，报考美大时ぎん太对自己的画风进行了规范修正，因为考试并不需要展示太个性化的东西，反而需要的是扎实的基础。

如愿进入美术大学后，ぎん太按部就班地开始实践自己的职业规划，第一步就是重启同人创作。这段时间是ぎん太画风真正的成型期。她研习过一段时间村田莲尔的作品，在五官的设计上能看出一点村田的影子，尤其是眼睛所占的比例和间距。后来ぎん太的兴趣转向渡边明夫和たかみち这两位游戏人设方面的资深人物，她对淡色系的偏爱可以说正是来自于たかみち的启发，对女性角色的审美则深受渡边明夫和村田莲尔的影响，喜欢创作具有天然亲和力的角色。ぎん太曾说过一句笔者认为值得初学者用心体会的话，她说她理想当中的女主角是“很想跟她成为朋友的女孩”。这句话可以理解为画师把自己置于一个普通人的角度去思考应该怎样塑造一个自己喜欢的对象，而且更进一步的以女性的立场来评判一个适合结为好朋友的女孩应该具备怎样的素质。这样做的好处是设计出来的女主角往往有着极为平凡的出身，跟玩家读者没有什么距离感，而且以朋友为前提来设计也会博得更多女性受众的好感。当然这种做法也会有明显的缺点，那就是角色会缺少棱角，与之“交往”是不太会产生竞争心理和刺激性的。ぎん太笔下的作品大多波澜不惊



大学时代就读于九州艺术工科大学，曾因为学校里连一个 ACG 类的社团都没有而苦恼，而他本人也一度隶属于演剧部，当他决定制作第一部原创 CG 动画短片时，跑遍整个学校也找不到几个具备哪怕一点点动画专业知识的同学。这恐怕就是日本艺术类大学的普遍情形。ぎん太很想在大学里把同人创作再搞起来，规模当然要比高中时代更大，作品更本格更精致，但就是苦于找不到志同道合的朋友，于是她毫不犹豫地重新联络了高中时代的两位同好，约定共同组成一个叫“TABLET”的同人社团，这两人的笔名一个叫セバス，跟ぎん太一样是个画师，另一个叫草壁よしお，担当的是脚本写手的职责。一年多以后这个团队里又加入了负责音乐创作的けんせい，从这四人的配置就不难看出，TABLET 要挑战的已不是同人志，而是更复杂、专业性更强的游戏——确切地说是商业游戏。等等，不是同人游戏而是商业游戏？是的，ぎん太他们这下玩大了！

吃药＝亲吻，在保健室里享用的“咀嚼片”

take medicine
health room

TABLET 在 2002 年 12 月末的 C63 上推出了他们的处女作『茜の空に月をみる』，据介绍是一部以日本神话为背景的惊悚传奇类 AVG，之所以加上“据介绍”三个字是因为市面上早就找不到这部游戏的图文资料了，要了解其大概只能看以前的介绍。游戏由ぎん太和草壁よしお分担原画和脚本，上色和包装设计方面则由セバス包办，至于系统程序、音乐等空白点想必都是借用现成的素材加以利用的。一个由三个大学生组成的同人社团开发出的同人游戏处女作大概也就是这种程度，并不值得多费笔



墨，不过就在游戏开发过程中 TABLET 内部发生了奇怪的变化，原本是抱着“趁着学生时代的大好时光大家一起来做点什么吧”这样的轻松心态集结在一起做同人游戏的，但做着做着就萌发了奇怪的竞争心理，不知是谁喊出了“我们要么不做，要做就做一部品质不输给商业游戏的作品来”这样豪迈的口号，这种近乎于妄想式的奋斗目标在三人的脑袋里深深扎根下来，吸收养分不断壮大，终于进化成了更为中二热血的理想，有一天ぎん太对同伴们说，“我觉得我们可以成立一家游戏公司。”这句话的魔力连当事人自己都感到不可思议，后来他们果真放弃了进行到一半的就职活动，真的正儿八经地操办起成立公司的事务来。在这段不算短的筹备期里，音乐制作担当的けんせい于 2004 年加入团队，后来又招募了负责经营事务的ぽち和一个打杂的美术画师，就这样以 6 人的体制创建了一个名叫“Chuable Soft”的游戏品牌，时间是 2004 年末，距离他们发表同人出道作过去了整整两年。

品牌的名字“chuable”是一个有趣的生造单词，tablet 的意思是药片，chuable 是根据单词 chewable 的读音演变而来的，意思是“可咀嚼的”，把以上两个单词合在一起就是“咀嚼片”，这是要给玩家吃药的节奏啊。不过再仔细体会就能发现之所以把 chew 改成 chu 是因为 chu（ちゅ）在日语里的意思是亲吻，加上 able 的词根变为形容词，意为“可以亲吻的”，从吃药到亲吻，品牌设计者的用心可谓良苦。如果再深入了解 Chuable Soft 以往作品的内容，会进一步发现品牌的命名动机早已转化为品牌的风格，融入到了游戏的点滴细节中，Chuable Soft 几乎每一部作品都以相遇为起点，以亲吻为结局，为玩家营造的是一个“可以制造亲吻条件的游



长教师协会）这样的组织强烈抵制师生恋，恐怕大家都不希望给自己惹麻烦。男性保健老师的存在从某种意义上说甚至比普通男性任课老师还要“危险”，日本的保健老师除了在保健室里坐堂以外，还担任学生的性教育任务。理论上每个学校至少应该有男女保健老师各一人，分性别给学生诊疗和开展性教育，但似乎业界并没有那么多的师资力量，大多数学校的保健老师也并非常驻的。但就是有这样的 Galgame 要在这种冷门的地方钻空子，让玩家破天荒地体验一把君临学校保健室的感觉。

在学校这个场所里，只有三种身份的人拥有与全校全体师生打交道的机会，一类人是学生会，一类人是教导主任，另一类人就是保健老师（你硬要说校工也有这个机会那笔者也无话可说，让玩家扮演校工的那只有『臭作』了）。学园物 Galgame 里以学生会成员为主角的作品早已是汗牛充栋，无须笔者多言，教导主任因为不受欢迎而被除少数拔作以外的所有 Galgame 排除在外，而男性保健老师的存在倒是一块完全的处女地。学生会和保健老师的共同点是都有接触到全校师生的机会，不同点在于前者是封闭式的环境，往往是由学生会成员主动找到特定的对象来打交道，而后者则是开放式的，任何有需要的人都可以到保健室来。反映到脚本撰写上时，学园物的女主角通常都很多，这是因为人际关系网络很强大的缘故。以学生会成员为主角就需要以特殊的事件为驱动来触发与特定角色之间的关系，而保健老师则不需要这种特殊待遇，来保健室的人不是身体不适，就是装病逃课，总之随便编个理由就能成立。所以『Pure×Cure』的设计不能不说是非常讨巧的。『Pure×Cure』的女主角阵也多达 8 人，7 位学生和 1 位老师，其中就有班级的保健委员、经常翘课的问题学生、容易受伤的运动达人、对自己健康过分担心的保健品狂、病弱的大小姐、人生地不熟的留学生和大大咧咧的班主任老师，奇特的是还有一个已经不在世上的主人公的初恋情人，也以某位女主角的姐姐的身份在角色线中登场。这些算是学园物里定番式的角色，都以某种自然而然的方式与主人公产生关联，男主角虽然改变了身份，更换了场景，但学园物的本质没有发生丝毫变化，

戏世界观”，如果这是ぎん太等人在一开始就已经构思好并下功夫去贯彻的品牌价值观，那么这实在是值得敬佩的一群年轻创业者。

2005 年 2 月 11 日，“咀嚼片”社推向市场的第一款“新药”，不，应该说是第一次亲吻的体验『Pure×Cure』发售了。游戏的命名再次体现出了主创人员的用心，因为这就是一部如字面意思所示的，“纯爱 × 治愈”系的作品。新品牌在一开始就展现了非常强大的实力，处女作由内及外都给人以一种耳目一新的感觉。以相对平庸的脚本来说，本作以草壁よしお为核心，另招募了 4 位外注写手组成了庞大的 5 人写手阵，原因就是虽然分支剧情不少，但共通线其实更长，共通线长则是因为游戏有一个相对固定的舞台——学校的保健室。是的，你没有看错，就是曾被神原骏河调侃为“一提到它的名字就会感觉血气上涌，前方高能”的保健室。那为什么舞台一定要选在保健室呢？原因很简单，这次玩家要扮演的正是到姬奈学园履新的帅气保健老师“米仓广海”。笔者没有做过权威统计说不上到底有多少 Galgame 的男主角的设定是保健老师，但在传统的学园物里，男主角以老师的身份登场的情况其实非常少，因为有 PTA（Parent-Teacher Association，家



情节设计不存在门槛，这也是『Pure×Cure』的脚本难度不高，玩家容易接纳的原因，所以创意固然不错，但笔者还是用相对平庸来描述本作的脚本。

与脚本相比，ぎん太在原画层面的表现更值得褒赞一番。业界对于ぎん太的评价都会提到她“不像一个通常的人设 / 原画师”的一面，她的工作方式以及由其打造的 Chuable Soft 的原画体系都与其他品牌有着明显的不同。Chuable Soft 的原画体系是由身为创始人的ぎん太全权负责，一手包办的，她的角色定位有点像转型做原画师后的生肉 ATK。从人设起步，到原画，到上色、CG 监修，甚至其他平行线上的背景作画、小物设计等，凡事能亲力亲为的绝对不假他人之手，ぎん太是一个真正的什么都画的原画师。这种不科学的体系其实在规模稍大的 Galgame 公司里是绝对看不到的，要把整条原画流水线都寄托在一个人的工作状态上，品质和进度的矛盾就显得尤为尖锐了，这个人一旦陷入低潮期，公司都有关门大吉的危险。但在 Chuable Soft 草创之初，ぎん太却有不得不这么做的理由，她不仅是科班出身有着最过硬的作画功底，而且也是品牌的实际发起人，最清楚 Chuable Soft 作品的风格定位，处女作当然非要亲自操刀不可。况且几个大学毕业生创办的游戏公司最缺资金，Chuable Soft 起步阶段是以加盟“伙伴品牌计划”的模式创业的，弱小品牌游戏的送审、定价和发行权都不在自己，所以更要拼命控制成本。

有绝对的权威作保障，ぎん太得以始终在 Chuable Soft 贯彻自己的工作风格，对人设她



就一直抱着邂逅“很想跟她成为朋友的女孩”心态在创作，好奇心旺盛，作风活泼又有点冒失的女一号橘果林可以说就是她心目中想成为朋友的理想对象。果林很平凡，正是这种平凡反衬出了其他几位女主角的特别。学校理事长的女儿，淑女型的大小姐神乐坂月乃有着弱不禁风的外形，淡蓝色的长发、瘦削的身材、没有血色的纯白皮肤，是ぎん太喜欢的“淡色系”女主角，这种类型的角色很容易激起男性的保护欲。果林的好友吉野みずき担任班长，是典型的温柔可靠的大姐姐形象，在学校照顾同班同学，在家又担负起店铺看板娘的角色，照顾家人和顾客，而且又是眼镜娘属性，这样的角色一旦展露出淫荡的一面恐怕没有几个玩家能把持住不被攻陷。而绰号“军曹”的班主任老师军司都则又是另外一种气质，大大咧咧的性格，有着镇压全体男生的军曹般的气魄，却也是女生们心目中的倾诉对象，知心姐姐，平时以飒爽短发和干练的职业装示人，但同时也有着傲然挺立的 92 公分 G 杯，跟这么一个矛盾而有趣的角色以幼驯染的关系开局，玩家肯定按耐不住想要与她更近一步的心情。事实上后来从玩家的反馈来看，吉野みずき、神乐坂月乃、军司都三人是稳居人气榜前三的女主角，ぎん太在人设上的用心看来是收到了效果。

人设以后的原画阶段，ぎん太强调的是细节上的丰富性，当她决定为每个女主角平均设计 13 种表情时，同事们一定都以为她疯了，而实际上ぎん太做到的绝对不止于此。『Pure×Cure』除男主角以外的 21 个角色各个都有立绘，主要角色的立绘配合不同的表情、着装（总数达 8 种）可以组合出数量更庞大的结果，于是立绘数量对于一部学园 Galgame 来说就达到了天文数字的级别。ぎん太对事件 CG 的作画也有类似的变态要求，有时根据的背景设置的不同，同一张 CG 被要求制作成几个不同的版本。

最后到上色阶段，在经历了很多次的试错后，ぎん太最终决定采用一种饱含实验性意味的三种涂法共用的方式。她本人是美大科班出身，对水彩上色颇有好感，又崇尚淡色系，所以大部分立绘的涂法都是较为清淡的水彩涂。不过 CG 的王道涂法毕竟是 CG 涂，所以所有事件 CG 都按照老的 CG 涂来处理。因为一直很崇拜渡边明夫，ぎん太对时髦的动画涂也很感兴趣，虽然不能放在游戏里做实验，但在为杂志画插画时，ぎん太用的全部是动画涂的手法。一部作品用三种涂法，该说ぎん太大胆前卫好呢，还是没事瞎折腾好呢……换做是一般公司的工作关系，美术组早就对任性的原画师怨声载道了，但在 Chuable Soft ぎん太不仅一个人说了算，而且大部分时间都在一个人奋斗，没有人可以对她的苛求说三道四。然而从长远上说，ぎん太的这种大包大揽的工作方式最终会成为 Chuable Soft 的一剂毒药，而唯一的解药就是ぎん太本身。



ぎん太等人赌上未来的卖力拼搏为 Chuable Soft 的处女作换回了一个还算令人满意的结果。Chuable Soft 的游戏自始至终一次也没有跻身过年度销量榜的前 50，不过从这十年的发展轨迹来看，每部作品大约都能卖过保本生死线，确保公司的收支平衡。对于『Pure×Cure』Eroge 批评空间上给出了 74 分的平均分，可说是相当不错的成绩。一如笔者刚才所分析的，对ぎん太的好评要远远多于草壁よしお等人，不少玩家不客气地批评脚本质量不高，共通线长而无趣，角色分支线雷同感也很强，这样的恶评一直伴随了 Chuable Soft 十年，或许也是阻碍这家以开发纯爱 AVG 为主的品牌迟迟无法跻身主流行列的原因。好评也好，恶评也罢，ぎん太等人毕竟还很年轻有的是改进的机会，踏稳了第一步后正欲迈出第二步，此时问题又出现了……▲


THE PERSUASION BUILD OF STAMINA
用体力堆砌的说服力
■文/多魔
■责编/白石 ■美编/塔里
浅谈『噬神者』的
色调与立体

导语 没有作画的季节

NO SAKUGA SEASON

在祭典般的2014年过去以后，没有人会想到2015年的动画会变得如此无聊——当然是对于作画爱好者们来说。在中村丰画出了今年最优秀的演技作画以后，弱不禁风的4月浪潮就此结束，而7月根本是灾难——从另一方面来说也是好事，这让笔者可以安心地工作了。除了还在等待遥遥无期的『血界战线』最后一集以外，『噬神者』的相关种种似乎也掀起了一些小小的波澜。

玩过『噬神者』的观众应该不难发现，电视动画版的『噬神者』从某种意义上来说可以算是对游戏OP的一种延续或者延伸。无论从细小演出的处理上，还是从影调、色彩的选取上，都会让人有似曾相识的感觉。而本片另一个引起关注的方面在于其插画式的色彩处理——用2号影多增加了一个面的同时，在色块接合区域的过渡和对光的处理上，都有其独到之处。在电视动画的体系下，进行如此的实践，多少还是给人带来了一些不一样的乐趣。勇气可嘉，至少这四个字的评价，个人觉得是中肯的。

而其实，对于普通观众来说，什么细节不细节，光影不光影，立体不立体并不重要，相比起来也许椿姐有多大胸，爱丽莎裤袜材质有多好才是值得关注的重点。笔者也是如此。虽然接下来笔者也许会写出很多枯燥乏味的内容，但笔者其实也只想关注有没有好看的演出和打戏而已——纵然可能对于目前的飞碟社来说，这要求显得严苛了一些。

7月番中无大将，『GOD EATER』作先锋

PIONEER ANIME OF JULY

人们常说，动画要看3集才能看出好坏——这是从故事的转折上来说的。而其实，大部分动画从第1集开始就能明确地看出好坏。第1集是奠定整部作品演出基调、色彩风格的集数，而作画阵也往往是目前制作进行可以召集到的最佳阵容，以其为班底进行制作。所以，如果连第1集都不能以较高的质量完成，后续也就更没期待了。没人想去追看了10分钟以后却发现各方面一直很烂的动画，抱有猎奇心理的人和吐槽强迫症患者除外。



『噬神者』注定不是那种靠标题靠嘴炮就可以吸引某些观众群体抱团下饺子的作品，但起码一开始诡异的画面风格，实写素材的运用，杂音中的跳接，还是让人多少提起了些兴趣。而相对而言，游戏玩家，准确说是看过游戏OP的人就会倍感亲切。画面的色彩，剪辑的方式，都让人联想到游戏OP的风格，从而让人产生一种“果然是游戏改编”、“果然是基于游戏OP延长线上的作品”的感觉。

笔者并非是『噬神者』的忠实FANS，但曾经看过『噬神者』的游戏OP，从中也发现了一些比较有趣的点子。而当笔者抱着尝试的心态去观看『噬神者』电视动画的时候，看了开头几个镜头，就比较明显地感受到了一种“继承”的意思在其中。主观来说就是二周目继承存档的心情，虽然这游戏笔者一分钟都没有玩。

然而，要说『噬神者』第1集的演出有多么优秀，笔者认为也没有能达到“绝妙“的地步。



特殊的色彩选择——对环境的强调，对视觉的挑战

SPECIAL COLOR SELECTION

有一句话，虽然刺耳却很实在，叫做“不懂色彩，不看电影”。色彩作为一种可操控的个性强烈的视觉符号，同时也作为一种不可操控的可以激起人类生理反应的要素，无论在影视作品中，还是在平面设计等方面，都扮演着极其重要的角色。然而，人类颜色意识的爆发，笔者认为还是在进入了数码时代以后。从色谱到色盘，从调色到取色，信手拈来代替细品慢尝成为了一种先天的优势——这也导致了插画师的网状繁衍。

动画动画，不在动上追求极致，起码在画上要有所突破——当然二者是密不可分的整体。而就日本“负责任的电视动画”目前的走向来看，“动”自然是大家都熟悉的骨头社，而“画”则是卖得很好的京都动画和近年呼声很高的飞碟社。其中京都以稳定的修正质量著称已经是众所周知的事情了，而关于飞碟社，观众们也在拼命讨论其摄影的运用之妙。摄影，除了一些相对功能化的作用以外，最重要的还是通过光影的调节、细节的填充（信息量的填充）来渲染场景的氛围。如果说一个镜头，感情表达是占绝大部分的话，观众会感受到哪些东西？角

反而在OP中反复出现的MV式慢镜头，多少让人诟病甚至使人反感——就和每次遇怪都会顺便炫耀一下爸爸给我的剑的勇者一样。而值得称道的地方在于，在第1话中，调用了足够的场景，营造了丰富的色彩环境，清晰地传达出了作品的世界观以及主基调。在这些混杂的色彩中，前半昼、后半夜、从明到暗的安排也为作品的流向、角色心境的变化做了大致的划分。通过声音的起伏我们也大致可以了解到，高潮的划分点是相对合理的。特别是15分钟左右和19分钟左右两段插曲的处理（莲华出击的点到林道一行登场的点），相信会是许多观众比较满意的地方。通过插曲的间断插入，音效的补足，音量的调整，以及合适的时间控制，很好地“延续”了高潮的持续时间。就是说，从第1话的全局上来看，抛开一些过分被强调的细节处理，信息量足够充分，整体的安排也比较妥当。作为第1话肩负的使命，应该说是比较圆满地完成了。

即便是做到这点，『噬神者』就已经比某些7月番高出太多。本来笔者对『GATE 奇幻自卫队』抱有一定的期待，但是没有想到的是第1集完成的水平会如此不堪。而『六花的勇者』虽然通过大远景和交响乐渲染了大气，通过素材的使用营造出了魔幻的风格，但是就技法而言，特别在时间和空间的技法应用上，不如『噬神者』处理得那么细腻。

此外，『噬神者』在一些说明性、功能性镜头上节约的时间，可以分配到信息的密度上去，从而使段落结合得更加紧凑，不显拖沓。而且，我们依旧能够看到似乎已经成为飞碟社癖好之一的俯拍倾斜镜头的广角设计，与其说是经过了缜密的考虑，不如说这已经是一种习惯了。

说了这么多，笔者无非想说明一个问题，就是『噬神者』从演出的角度来说，是一个让观众能够看得下去的片子。不需要像笔者以前一样进行流水账式的、廉价的演出分析。接下来，笔者将花费大量的篇幅来简单讨论一部分观众关心的本片色调和立体的问题。



生动表演，声音的传递，还有一个很重要的就是环境、氛围。运用光、颜色等要素，让观众去感受——更准确地说是不得不感受到某种感情的存在。飞碟社在这方面，先不论实际效果如何，至少在出发点上，还是比其他电视动画要略高一筹的。

而此次在 7 月播出的『噬神者』，似乎又成了飞碟社的试验场。

在正式播出前的特别番组中，作为影视爱好者的『噬神者』的制作人富泽佑介提到，在『噬神者 2』游戏推出的时候，游戏 OP 中的某些镜头在颜色方面就参考了『罪恶之城』的颜色配置来制作——以黑白色为基调，只突出传达场景主题（信息）或者给人视觉冲击的彩色。虽然这称不上是新颖的实践，但由此可以看出，『噬神者』游戏的制作针对颜色的“控制”还是有充分意识的。但当时在角色上的处理实际上还比较平面，可能由于风格化对观感的影响比较强烈，以及原画师らっパル在特效作画上有其独到之处，所以迄今在玩家之间『噬神者 2』的 OP 动画仍有着较高的评价。


▲林道在地下监狱设施（禁闭室）的场景，可以看出受环境光的影响，人物的配色明显地发生了较大的变化


▲那花的白昼室外，配色方式和室内基本相同


▲男性与女性配色的对比，还是比较明显，这也算是普遍的规则

特别番组中除了制作人访谈以外，还播出了故事正篇前传性质的动画。在色彩和光影方面并没有特殊之处，相当于是“普通版”。但在后段加入了大量的打斗戏份和炫目的镜头运动应该还是起到了比较好的宣传效果。

然而，特番的“普通风格”却没能在正片中得到延续。第一集那与众不同，显得过于浓郁的色彩风格，想必给不少观众都来了一个下马威——包括笔者在内。“颜色变得和平常不一样”、“有些奇怪”，这是一个直观的感受。至于立体的突出，我们留到下一个话题，首先，我们来围绕本片的颜色问题进行简单的讨论。

说到颜色，第一个涉及的方面是基本色的选取。我们常常看到在人设中会有“Normal 色”的标注，这就是标准的基本色。而实际上，由于色指定是会对各个镜头的颜色进行指定，如果针对相同环境的场景，没有一套配色的“样式”可循，工作就会变得过于繁琐，效率也会受到影响。所以从模拟时代开始，就已经存在“样式”的制定了。

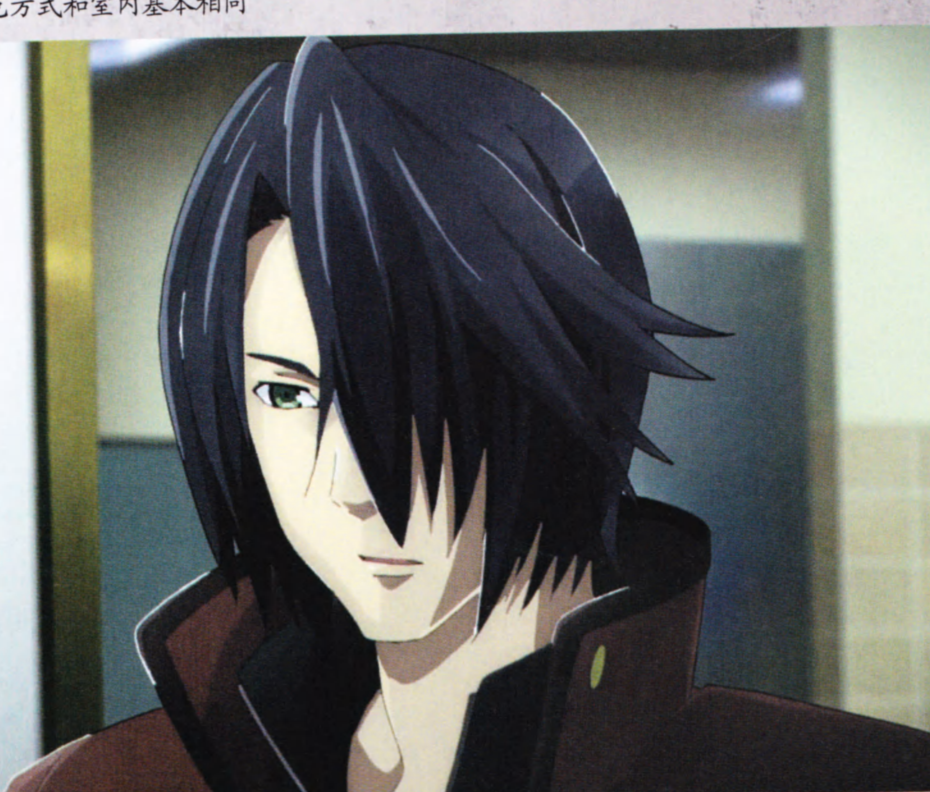
当有同类场景出现的时候，首先是套用“配色样式”，然后再进行摄影处理，这是普通的做法。

那么『噬神者』的做法是如何呢？

以『那花』为例，在处理室外昼场景和室内昼场景的时候，基本是使用了一套配色方案。且不说是否是灯光和自然光的区别，就算是白昼，室内的入射光也会根据房间的环境产生微妙的色调变化。不过这并非是好坏的问题，『那花』该片的重点也并不在此。

而『噬神者』，却把这种微妙的环境光变化考虑进了颜色的配置之中，比动画更真实，比电影更夸张。

在基本色底色的配置上，从肤色上来说，虽然在明度上，『噬神者』较许多电视动画稍微


▲同样的室内场景，由于暖光的存在，整体肌肤色调也偏暖，对比极低。噬神者的配色如果有“样式”存在，设计更多是根据地点、场景环境色调变化的原则而非“昼室内夜室外”这样的普遍原则，而对场景数进行控制是最好的量化方法

暗一些，但基本还是处于黄色到红色中间的棕、橙色段区域间，这个色段也是肌肤的常用色段，男性肌肤稍微偏黄，女性肌肤稍微偏橙（红），这算是比较正常。而与普通电视动画不同的是，『噬神者』的色指并没有局限于流程化的“昼夜”、“室内外”的样式，而是以当前场景的颜色基调来确定基本底色。比如在地下的监狱设施，采用了偏“实验设施”环境的偏绿的色调。监狱设施平常一般以蓝色系为主，蓝色的走道、蓝色的墙壁和栏杆，但由于灯光效果的混入，绿色的部分显得更加突出——在影视作品中也会通过灯光来调整场景的颜色。为了将角色融入环境中，因此在角色的基本配色也朝着偏绿的色调调整。冷色经过调整偏向暖色的感觉，看来并非是想抒发一种冰冷、低沉、绝望的感情。而在室外的战斗场景中，夜幕下，虽然有眼前的怪兽，燃烧的火光等不同的颜色要素混在场景之中，但沉默的蓝色却尤其抢眼，而这时人物整体的颜色配置也会更加偏向蓝色系，很清晰地传达出了苦战的境地。电视动画的表演无



▲较亮的环境中，可以看到基本色和1号影的对比明显降低



法像实写一样细腻丰富，特别在微相演出的细腻程度、感情的传达上有着一定的缺失，这时候氛围的渲染就显得更加重要。脱开流程化的要素优先考虑环境对于动画感情表达的作用并细致地落实到镜头当中，这是很多电视动画做不到或者没有条件做得到的。

从更直观的角度来说，其他动画在选取配色的时候，仍然会考虑到环境的因素，但是由于配色“样式”的稀少，考虑到资金、时间、人力上的限制，采取省力且能传达出基本感情的方式，这是无可厚非的；但在有充分的条件去实现“因地制宜”的多样化的配色“样式”的情况下，从配色出发而并非从摄影出发去实现人物与环境的融合，这无疑是值得肯定的。

第二个，关于影的颜色选取。影是体现光源属性的重要因素。影的色域选取方式，与底

色的对比差值，有时会体现出特殊的风格，而更多时候直接反应了光源本身的属性和照射强度。我们通过平时的观察会发现一个很基本的问题。在亮处有光源的时候，底色与1号影的对比会降低，而在暗处有光源的情况下，底色与1号影的对比会提高。用通俗的方式来解读，大致可以理解为全局光和点光的区别。但是这个还是得回到“样式”和“流程”的方面去讨论。画画的人大致都会了解普通情况下取阴影的基本套路，即在向冷色系移动的同时，降低明度，多数情况下会提升彩度。不过，普通取阴影的方式，向冷色的移动不会太近，也不会超出一定的范围，往往在相似或者相邻色域就戛然而止。大多电视动画的1号影的取色，也大致遵循这一规则。而之所以很多观众主观上感觉阴影的色调别扭，大概也是在于『噬神者』打破了大多电视动画阴影取色的常规方式。

我们平常在电视动画中看到的白昼室外用的1号影，在自然光强烈的情况下，1号影与底色尚且会有相当的差值；而在相对封闭的室内，除了某些偏平面或者偏概念设计的作品以外，



▲该场景中基本色和1号影的对比得到了加强，2号影已经基本取到了对比色的区域，加上冷色调的场景，场景的氛围就被很好地表现了出来



▲那花的室内场景，与『噬神者』的对比很明显，面麻的下巴下方有一小撮Black影

1号影与底色的差值也不会达到“近乎对比色”的程度。在动画之外，插画行业中特立独行的影配色倒是不胜枚举，比如暖黄的1号影取淡紫也算是比较常见的配色方案，但在商业动画中就不同了，特别是在电视动画中，极难实现插画式的，或者是偏向潮流设计式的，扁平化风格的艺术实践。因此，稳定的通用方案是明智之举，也就产生了大家耳濡目染的影的取色方式。而『噬神者』在处理不同光照条件下的影的配色时，是否严谨暂且不论，起码是有了较为细致的区分。在夜晚的室外战斗戏中，使用了色相、明度上都有明显差距的1号影，不过在彩度上没有做太大的调整；在夕阳映照下的场景，1号影的取色就会比较贴近“阴影取色套路”；而在光照充足、环境以暖色为主的室内场景中，由于1号影取在了相似色上，其在观众中的印象也会变得淡薄起来。不论是在学习素描，还是在学习影视基础的时候，都会提到对比除了体现光源这一功能性的作用外，还有增强（降低）感官冲击的效果。举一个极端的例子，像『噬神者2』OP那样彩色画面在一瞬间变成了强烈的黑白对比色调的时候，那一瞬间是否是具有极强的视觉冲击力，结论是不言而喻的。其中有变化前后形成的强烈对比，也有黑白颜色本身形成的强烈对比。而有色彩的强烈对比存在的时候，起码在第一印象上，会显得更加醒目和突出。就像在美术高考的时候，老师总会告诉大家“提升对比！提升对比！”，就在于对比强烈、视觉要素强烈的画面会在黑白的海洋中脱颖而出。不见得有细细品味的价值，但绝对有占得先手的能力。『噬神者』同理，底色与1号影对比的强弱，在反映光源属性的同时，也一定程度上体现了当前环境下，事件



▲对比『战姬绝唱』的室内暗色调场景来看颜色和阴影的取法，就可以明显看出区别



▲带橙红色调的室内场景，亮灰部的底色和第3话西洋飞机场景的亮灰部颜色有些类似



发生的状态或是人物的状态，或紧张，或稳定。简单来说就是，贴近真实，表达意境。

至于 2 号影的颜色选取，在『噬神者』中，2 号影基本上遵循 1 号影的选取原则来进行，虽然在冷色场景中，2 号影的色域也往往也有相当的跨度，但基本还是以底色→1 号影的取色方式进行顺推。只是在彩度调整上，某些镜头采取的配色方案还是颇值得人玩味。由于在普通的电视动画中 2 号影的使用相对较少，而且多以面归纳的方式来处理 2 号影的作品更是罕见（一般 2 号影只在 1 号影中有细小的结构影或是有特殊指定的时候出现，而有些作品会直接使用 Black 影），本文会在下一部分讨论其在立体中的功能。

本着“一切从实际出发”的原则来处理颜色，本来是一件好事，但是色指定工作量的增加却是不争的事实，SP 的接连出现已经宣告了日程管理上的不祥征兆。不过，笔者通过观察发现，某些不同的场景环境仍然采用了相似色调进行处理，比如偏橙红色调的室内场景和室外的夕阳场景，在环境色的配置上就有类似之处。对于场景颜色的“量化管理”，应该也会成为“取巧”的一种途径吧。



▲根据原画师的素描功底，大多数人很难正确地归纳出面部的结构，这也导致了“面归纳”的大量存在。一些作监考虑到流程的统一，也会使用简易的归纳办法

『噬神者』式的“素描与立体”——还原真实的方法论

SKETCH AND STEREOSCOPIC

人对颜色的认知是一种近似于“强迫”的认知。而在察觉颜色与众不同的同时，当『噬神者』中的角色们动起来的时候，许多观众也会不由自主地发出感叹：“动得可真 3D。”笔者在这里可以斩钉截铁地说：“你没看错，就是 3D！”并非是说使用了 3D 的 CG 技术，而是使用了 3D——立体的方法论。

立体的方法论，究其本质而言，也就是素描的方法论。从结构和空间入手，对形进行确认，从光影的细节入手，进行整体的概括。也许追求美的人可以把形画得好看，但是却无法对轮廓线上的信息进行得当的控制，更无法通过轮廓线体现出空间和立体的存在——因此不知道结构的存在，所以无法画出体现结构的线条。因此，面前应有的空间就会成为毫无体积感的纸片，自然也无所谓的“3D 感”可言。

人体，本身是一个复杂的机构。能够正确把握机构的结构和运动状态变化的人，本来少之又少。动画人是在一定程度上，是相当依靠理论去画“画”的职业。至于忽略“正确性”而进行“艺术处理”，那是插画师的特权。静态的美，在成为动态的时候，往往会出现杂质和破绽。这就是“画力”对于“实感”的重要之处。

电视动画并非动画天才的盛典，更注重的是讲一个完整的故事，做一个合格的广告；并且，



▲较为典型的“素描”处理，这个角度看不到反光

电视动画也并非有剧场动画那样宽松的条件。无法从画力上追求实感的话，还可以从光影和颜色细节上去弥补轮廓线概括力的不足。『噬神者』采用了素描（插画）的方式，通过增加光影的细节，来增加画的实感，来补足线条无法带来的信息量。将技术难度转化为了体力难度的话，很多事情就迎刃而解了。也许从商业上来看，这将成为一次得不偿失的尝试，但笔者认为，这应该是一次有益的尝试。

我们可以根据素描理论中基础的光影理论来对『噬神者』中角色的面部进行一个简单的分析。首先我们知道明暗有五个调子，即亮面、灰面、明暗交界、暗面和反光。亮面中根据物体的质感会有高光的存在，而亮面中的亮灰部接受该场景（镜头）中的正常光照，是为底色。动画中的面部，除了带装饰性质的颜色外，基本来说亮部只有亮灰部。只有在少数例如『噬神者』这样的作品中，在有较强烈的光照的条件下，才会在后期摄影时加上面部的高光。然后是明暗交界处。按理说明暗交界处应该是最暗的部分，但在动画中为了避免不必要的细节处理，以及色彩搭配太多凌乱，因此往往将明暗交界线与暗面归纳为同一种颜色。这是动画的“面归纳”，与“将细节连成片归纳成面”的素描手法还有所区别。动画的“面归纳”（也是我个人的称呼）完全是流程化的产物——把立体考虑成光滑的“面”，能体现出基本的光影关系，满是破绽却不算难看，门槛低好操作。而通过增加影的层数来突出实感也是赛璐珞上色法的一大特点——用2号影对暗面中较深的颜色再一次进行面归纳。最后根据环境色，在暗面勾出反光。反光的颜色看起来似乎很亮，其中一个原因也是因为处在暗面之中，一些时候甚至有2号影的对比，因此就显得更加明亮了。其实理论上来说反光应该会比亮灰部的颜色要稍微“深”一些——『噬神者』也应该是如此。没有素描基础、日常也没有观察过的同学可以把大拇指以一定角度垫上白纸放在护眼灯下，很容易就可以观察到受白纸（环境光）影响的反光部分的“真容”。

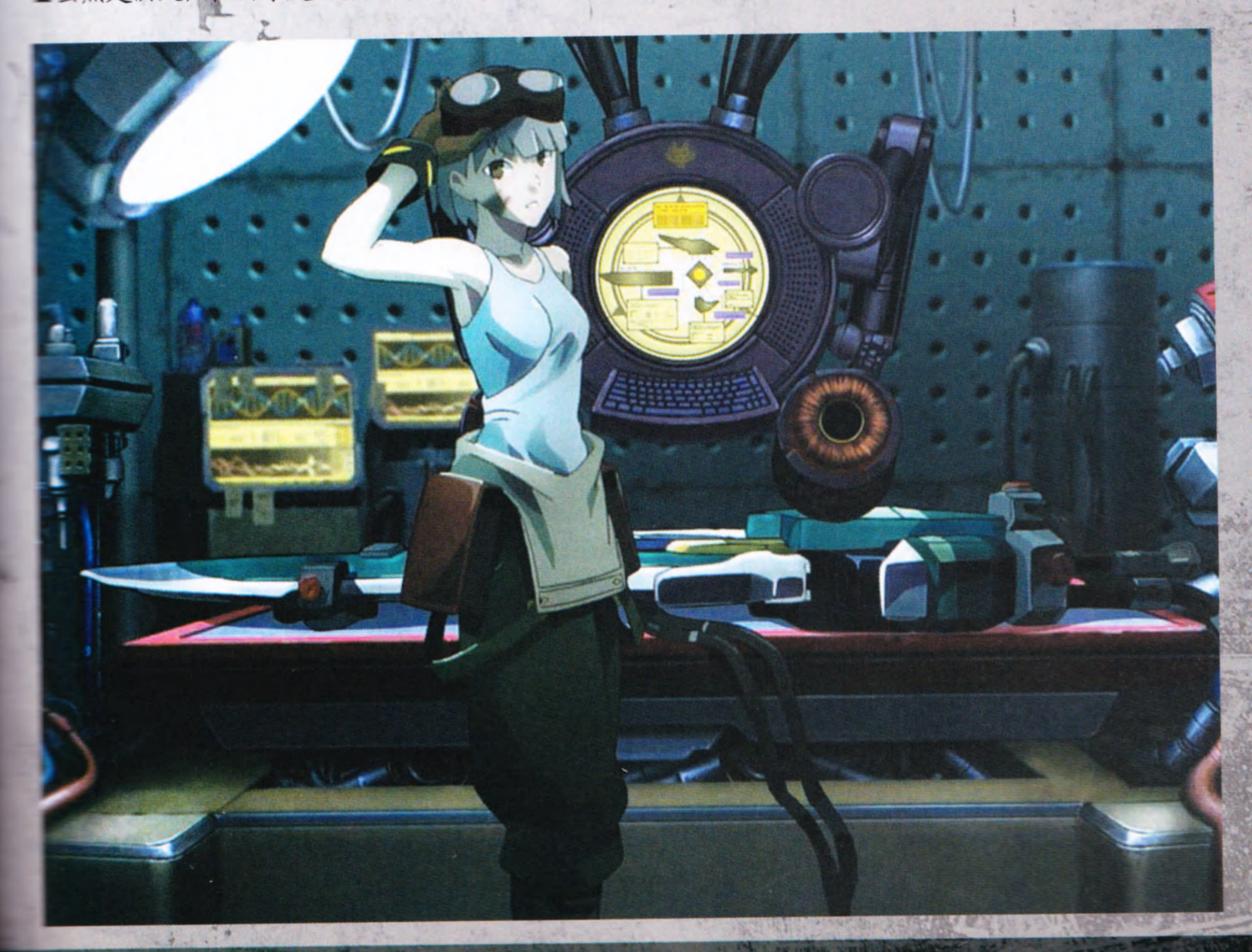
除了层次的增加，反光的加入以外，有时会在摄影中使用的渐变过渡处理也使得画面更有插画的感觉。虽说和质感的表现也有一定关系，但在面部皮肤上直接使用锐利的明暗交界的话，如果不适当地加入一些摄影处理的话，多少会有种平面感——『噬神者』中也有着这样的镜头。但如果有渐变，相当于是边缘模糊效果的话，从一个面到另一个面就实现了一个柔和递进的过渡，而并非直接的面与面的连结。这也符合亮灰面到明暗交界之间真实过渡的情况。

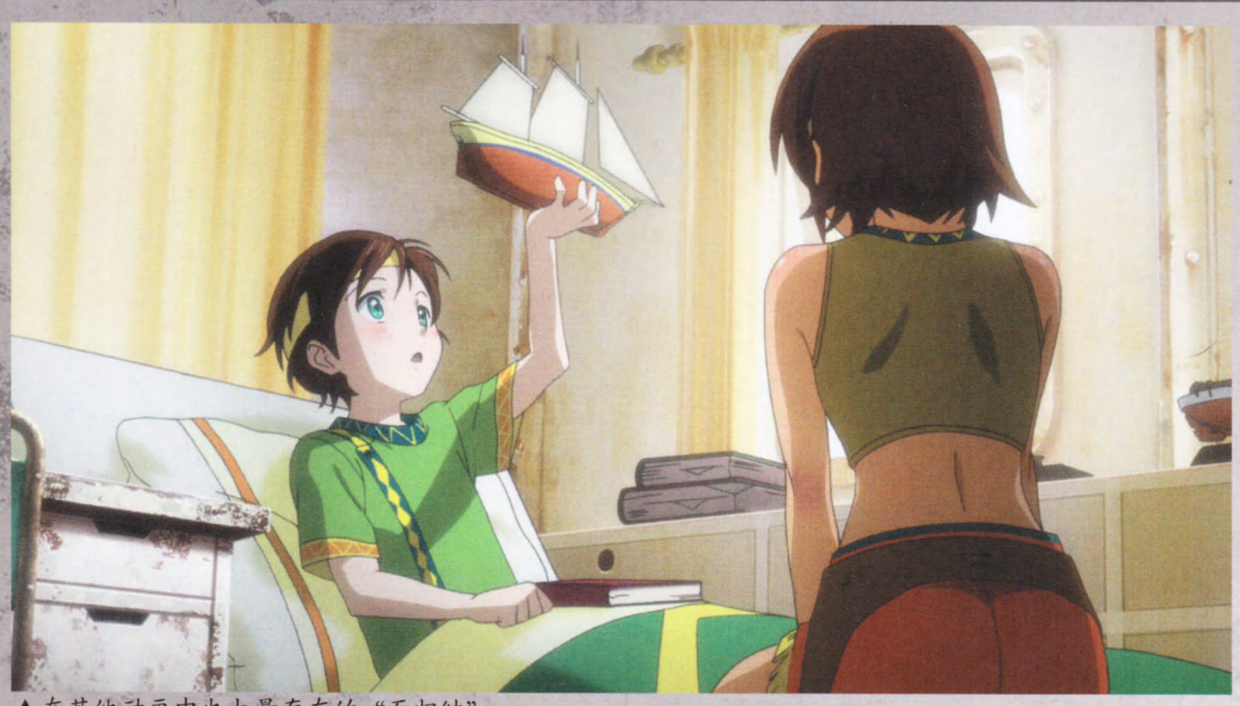
还有一个值得称道的行为是通过改变轮廓线的颜色来淡化了轮廓线的存在，将概念化的、


▲比较不错的面部归纳，但仍然对敏感边缘进行了线条上的简化


▲环境色较亮的情况，因此暗部下方的反光杯概括为了与亮灰部颜色比较接近但比亮灰部稍暗的一小块面


▲虽然是阴天，但由于是白昼，帽子上也看得到明显的反光部





▲在其他动画中也大量存在的“面归纳”

辅助认知的线条淡化而变成了颜色（光）的连结（线条本身不是客观存在），这也是“对实感的追求”的举动之一。不过插画方面，在有线条的画法中，根据环境色改变某段线条的颜色早已屡见不鲜。更不要说进一步强化写实的厚涂风格了。而飞碟社在可能的状况下，通过“感光的白色”，向插画的方式靠近了一小步，从而向“真实”迈进了一大步。

读者应该能从笔者的话语间读出笔者对该片还是基本抱肯定态度的，特别是在电视动画的体制下，用金钱和体力，勇于探索实践的态度。不过也受制于电视动画的金钱和体力，『噬神者』暂时无法从“面归纳”的阴影体系中更进一步，无法将结构和美术性完整地体现出来。虽然便于操作，能够满足中低作业层的需要，但破绽终究是破绽。尤其体现不出结构的话，就会在原本严谨的立体空间中创造出一个“随意”的平面。就好像“有着清晰的颧骨，却抹掉了凸起的鼻子”一样——产生异样感和不统一的效果。在平面中你可以尽力美化、删除这些细节，但在立体中抹消一些不该抹消的东西，或者在概括归纳中发生了错误，一切就会变得别扭。同样，如果在现在流行的萌系动画作品中的角色增加过多的细节，那么后宫轻喜剧肯定会变成后宫惊悚悬疑大片无疑。不过这样说来，本片对于画的技量还是有一定要求的，起码“要能作为立体成立”，乍看上去没有问题才行。总之，平面有平面的做法，立体有立体的做法。虽然并非完美，但却是一次不错的体验。

与3D对抗？——“进化”留下的疑问

PROBLEM IN 3D REVOLUTION

通过以前的讨论我们（可能？）也有说到，3D 技术的泛用对于电视动画的发展是一种必然的趋势。也许有许多人会说，3D 特别是 3 渲 2 看起来不自然，动作非常生硬，但原因其实很简单。3 渲 2 的本质是立体结合平面，本身是一种相对廉价的、信息量不足的、但却在“画”上符合日式审美的方式。写实的 3D CG 如果显得生硬，那说明动捕没有做到位；而 3 渲 2 也可以使用动捕，但即使动捕得很完美，以平面渲染的方式不足以体现出人体机构的运动，那么必然导致信息量的缺失。也许你可以花高额的价格进行动捕，但是从理论上来说，3 渲 2 始终会有一个离真实运动较远的“极限”所在。而运用 2D 动画的运动方式的话，说不定还能获得相近的表达效果。影视作品重要的地方是塑造真实、令人信服的氛围，而不是要去还原现实中的一举一动，之前说的『噬神者』对环境色的执着，对光影的执着，其实目的都是增加信息量和说服力，从而影响到观众主观意识中“是否真实”的衡量。

那么，3D 的优势在哪里呢？就在于对光影的计算上。2D 电视动画中由于人员水平参差不齐而难以付诸使用的素描的归纳方法，使用 3D 就可以实现光影的正确计算，从而在场景中塑造出“写实”的氛围，一扫顶光照明、面归纳法所带来的廉价感。

但是，3D 目前的问题仍然在动态上，不过这个问题现在也在慢慢改观，通过『乐园追放』等作品我们就能看到在 2D 动画人的指导下 3D 动画人目前已经取得了很大的进步。

而『噬神者』作为2D电视动画，对光的渲染、影的归纳都无法像3D一般精确，但其选择了插画式的方法，增加影的层数并把影拓展为面，同时用摄影进行进一步的精细处理，从而贴近“真实”的效果。这大概也是目前的电视动画在“画”的处理上能够做到的极致了吧。

那么接下来问题就来了，在目前3D相对省工省力还能做到好效果的情况下，2D是否有必要费力去追求这种“真实”和精细度。在影的层数可以叠加，但影的归纳仍然只能选择流程化的2D电视动画中选择精细与真实，是否能确实地让观众更明确、细致地感受到氛围的变化？

我相信大多数人的回答可能会是，感官上确实发生了变化，但是对我来说这充其量是一种风格的变化而已。

何况，只要使用了动画流程化的阴影面归纳，在美术基础扎实的人看来，就是错误的集合而已，更不要说实际看起来别扭不别扭的问题了。

确实，不可否认的是，随着插画时代的到来，人们对画的精细度和色彩的搭配越来越敏感。然而，画的精细度并非指的是立体；贴近现实基本等于增强说服力，但并不等于美观。因此，目前的世代对形的美观以及作画的细致程度有着较高的关注度。功利一点来说，京都确实是一个很好的例子。在满足作画精度的同时，发



▲通过『乐园追放』等作品我们就能看到3D动画的人物动作已经有了很大的进步

挥2D的运动特长，笔者认为可能是在完美的自动中割软件和完美的自动调色软件尚未出现的目前来说是比较不错的，电视动画的发展方向。仅仅是功利地去考虑，大胆的尝试是值得鼓励的。

不过要让笔者说真心话的话，2D专作画，3D讲故事，也许会是比较理想的状态。毕竟2D动画在微相演出上的限制，是非常之大的。

结语 EPILOGUE

写这篇文章的主要目的，还是尝试简单解答一下大家的疑惑。其实事情要说复杂，也并没有想象得那样复杂，『噬神者』这部作品还是努力尝试着在电视动画的条件下，如何将表现进一步向写实、向电影靠近。之前也有人说到『吹响！上低音号』中同样有二重影，为什么阴影归纳就要好很多？单个镜头，只要原画人技量够，处理起来没有太大问题，动起来的时候会比较麻烦一些。关键是当二重影成为一部动画作品的“常态”的时候，是否能顺利地检证每个镜头中结构影的正确性。且不说二重影的作品，普通的电视动画又有多少敢把“结构影正确”作为硬性要求呢？也许还是顶光加“面归纳”来得更方便，更有人情味，起码日程上就不会遇到这么多难处了。

本来是想更具体地讨论一些东西，但是想来也会过于枯燥，自己也并非什么专家，加上时间有限，能把字打出来感觉真的是极限了，所以，这次也只能这样了。没有作画片的日子真是无聊，不过忙起来就不觉得无聊了。

最后再重申一次，“面归纳”这个词是笔者方便自己认知学习使用的词汇，请不要当成专有名词使用，感谢。▲





■文/浅色回忆 ■责编/白石 ■美编/塔里

简谈山形石雄和他的作品

普通作家和不普通的小说

ordinary writer
but not ordinary novel

如果要选出实力与读者认同度差距最大的轻小说作者，山形石雄这个名字定然能排进榜单的前三位。作为一位仅有的两部小说全部被动画化，作品还曾获得『这本轻小说真厉害』第三名的作者。按照一般的经验。他的名字和作品即使做不到人所共知，至少也应在规模可观的FANS群体中被津津乐道。可现实往往事与愿违，不管在日本还是天朝。山形石雄都过于默默无闻了一些，甚至不能说是叫好不叫座。因为在销量低迷的同时，他的FANS也向来只有极小的一群。这不，尽管『六花的勇者』从第1卷出版到现在已有4年，小说的民间汉化也存在了3年有余。可当改编动画大举登陆今年7月档（几乎所有的视频站都买了这部动画的版权），我们仍旧可以在第1集的弹幕中看到茫茫多的观众是因为误认这作品和『中二病也要谈恋爱』有关系而点进来的，要是视频编辑故意把名字错写成『六花的勇太』，恐怕还能再把点击量骗上一个台阶（笑）。当然，这只是一句玩笑，不过也从侧面说明了山形石雄的名声有多么的低迷。那么，在介绍作品之前，就让我们照例先去认识一下这位不断创作出顶级的好作品，名气与实力却远远不符的作者吧。

V

戦う司書
The Book of Bantorra

编织世界的普通人
normal person who weave the world

山形石雄，1982年出生于神奈川县一个平凡又淳朴的小镇。用他自己的话说，他的童年简单至极，过着与同龄人别无二致的生活。在最初的十年人生中，他只是个既不显眼也不闹事的普通男生。

然而小说后记中的只言片语却透露出山形石雄其实是一名宅男，稀少的社交关系、为自己喜欢的游戏角色记录三大册的笔记、打工回家的冬夜里特意去注意自动售货机中的冰镇年糕红豆汤（那一年似乎『SOLA』正好开播）等等的宅男常见症状都在山形石雄的身上有所体现。这在他成为职业作家后也没啥好转，比如在动画配音的现场，和声优打个招呼都会让他胆怯的要命。



对于初中时就已经踏入宅领域的山形石雄来说，学校就是犹如图书馆和自习室一般的存在，课堂就是畅读课外书和开心码字的时间。早在13岁，他就开始了小说创作。只不过作为一位才能并不出众的普通人。“出名要趁早”这种好事自然与他无缘。升上高中后，山形石雄继续贯彻他的宅之道，呼朋引伴的集体活动显然没有，体育课也多是坐在场边的旁观党。这直接导致了他的身体状况并不是很好，连理个发都能患上感冒，或者不小心来了个平地摔，结果把手腕摔脱臼了。好在高中时的这些偷懒给他提供了足够多的闲暇时光。『战斗司书』的故事源起，便是他随手在笔记本上写下的一个创意——“与预知能力者的远距离恋爱”。

高中毕业，早就把人生目标定位在写作上的山形石雄考入了东海大学文学部，虽然这个院系按照偏差值来评判，只能算是超一般的档次。但对于一直普通的山形石雄来说，也算是得偿所愿了。2004年，他在大学毕业后携『战斗司书』参加了Super Dash文库的小说新人奖，并且一举拿下了当年（第4届）的大赏和100万的奖金，从此走上了小说家的道路。

普通的山形石雄在小说创作上却有着化普通为奇迹的能力。不论是『战斗司书』还是『六花的勇者』，其背景设定和故事题材都是极为老套的能力者对抗和勇者讨伐魔王。然而就是这不知被人用过多少次的老梗，在山形石雄那极佳的行为节奏和令人瞠目结舌的剧情安排下，焕发出逼人的光彩。简直就像是把冰箱里的隔夜饭加工成米其林三星餐厅水准一样的化腐朽为神奇（幸平创真表示这事他天天干）。

究其原因，山形石雄从来就不是一个高产的作者。『战斗司书』从获奖到修改后出版整整花费了1年时间。虽然之后曾有过1年4卷的奇迹。但那也是因为有充足的存稿支撑。在第7卷大修了故事的整体结构后，便又回到了1年1卷的速度。『六花的勇者』的进度也是5年6卷，并没有快到哪里。由此可见，山形石雄的创作速度大致也就是1年10万字。放在1年出3本轻小说才是平均水平的日本业界真心不合格。这倒不是因为他懒，而是他在写作上其实没有什么天赋可言。作品中那精妙的结构和让人击节赞叹的剧情，也是依靠反复的修改和不厌其烦的推倒重来，凭借时间和精力堆出来的成果。在创作中，为了抓住稍纵即逝的灵感。山形石雄甚至在马桶上都搭了一个桌子（自称坐在马桶上时的写作状态好），因为长期在纠结在剧情设计上，所以在很长的一段时间里，患上神经衰弱的他只有抱着抱枕才能安心入眠。

比起那些幸运的拥有天赋的，随便就能在后记里宣称随时可以再写20卷的作者，山形石雄作为一个普通人的创作历程的确相对艰难。并且他在写作的同时应该还有在打零工，生活的辛苦程度也可见一斑。无怪乎在『战斗司书』和『六花的勇者』中，他总是会把聚光灯聚焦在那些没有天赋，却靠着不懈的努力，以一己之力改变了剧情走向的角色身上。比如可以把身体变成石油的温凯尼，又比那只有着白蜥蜴外形的特质凶具。

在山形石雄的创作生涯中，有两部作品对他的影响至深。其一是德国童话作家米切尔·恩德的『永远讲不完的故事』，这本童话讲述了自卑的孩子巴斯蒂安在无意间获得了神奇的魔法书『讲不完的故事』，而这正是连接现实和幻想王国的通道，幻想王国正需一个人类去拯救。在书中伙伴阿特雷耀和狮子的帮助下，巴斯蒂安拯救了幻想王国，也用魔力改变了自己身上的种种缺点。可是每当他变得完美一点，他就会失去一些人类世界的记忆——那些承载着他不愿意回忆起的，有关自卑的记忆。于是巴斯蒂安逐渐变得刚愎自用，试图成为幻想王国的独裁者，和曾经的伙伴也渐行渐远。幸好阿特雷耀和狮子还是帮助巴斯蒂安找回了失落的记忆，让他回忆起自己想要的并不是完美，而是真正地去爱人和被爱。最终，巴斯蒂安变回了满是缺点的自己，回到了现实世界。只不过这一次他有了去面对生活和世界的勇气。

『永远讲不完的故事』中有这样的句子："世界上有成千上万种形式的快乐，但从根本上说，只有一种，就是：能够爱就是快乐。其实这两者就是一回事。"显然，贯穿在山形石雄作品中







的永恒主题——爱，就来源于米切尔·恩德的影响。另外，迷失目标最终通过回忆找回自我的巴斯蒂安无疑是『战斗司书』后期 BOSS 露鲁塔和妮妞的原型，追忆战器的名字和效果全部可以从这本童话中找到出处，承载记忆的“书”的创意也来源于童话中人们的回忆可以被矿工从地底挖出的设定。

其二是 1998 年同时推出动画和游戏的『玲音』，在 2010 年的一次访谈中，山形石雄毫不掩饰地表示至今为止岩仓铃音依旧是他最喜欢的女主角，没有之一。当年还是中学生的山形石雄深深地被这个带有一定实验性质的角色迷住了。在他所推崇的『玲音』游戏中，剧情的展开完全不依靠对话或者指令，当玩家进入游戏，所看到的只是一个以玲音为界面的数据库，玩家可以自由的在其中选择视频或者音频的片段来观看，但如何把这些散碎的碎片拼接成完整的故事。就要靠玩家自己了。

实际上，这个游戏最终能拼接出来的真相也十分的不完整。大致说来就是性格内向，深受幻听幻视困扰的少女玲音寻求心理医生的帮助，最终却发现记忆中的父母，身边的同学，日复一日的生活甚至包括自己都可能是人为制造出来的。如果把我们的大脑看做是硬盘，那么记忆不过是上面的一道记录，如果记录中搜索不到某事，对于我们来说这件事便等于从未发生过。换言之，我们用来认识自己和认识世界的重要依据——记忆，实际上并非是牢不可破的，因为记忆显然既可以被擦掉，又可以被写入。这一出一入之间必定会发生偏差。那么既然记忆不是真实，什么才是最终的真实呢？在悟透了这一层之后，玲音选择化自身为程序。换言之，最终我们会发现，原来我们在游戏中所看到的片段就是程序化后的玲音的记忆，而数据库背景上的那个玲音，就正是程序化的最终成果。她就活在你的电脑中。

在谈及玲音时，山形石雄曾说：“玩家自己对于玲音不进行思考的话，是毫无意义的。”





因此，山形笔下的女性角色都不怎么大众化，像『战斗司书』中大部分时间都在被抹黑的暴力馆长哈缪丝，『六花的勇者』中笑着说出死 50 万人就可以了的公主显然都不是能让人正常地萌的起来的妹子。而山形塑造人物的手段，也颇为酷似『玲音』——通过间断性、不同角度的展示某个角色的回忆，来塑造出角色的人生。这并非是单纯的回忆杀，山形石雄更喜欢把同一段回忆分割出若干层，然后每次只放出其中的一层，达到塑造人物和制造逆转的目的。

譬如在『六花的勇者』中。一开始通过芙蕾米的叙述，读者知道芙蕾米因为刺杀失败，而被凶魔母亲抛弃和背叛，觉得凶魔果然是一种无血无泪的生物。之后通过无花果的回忆，发现原来背叛是早就安排好的行动，又会觉得凶魔诡计多端。等到了真相揭开，得知凶魔母亲也是受到无花果的欺骗，一心觉得自己的行为是为芙蕾米好的时候，读者也随之恍然大悟，原来凶魔里也不乏有着正常情感的个体。但这还不算完，无花果临死前透露出的信息，预示着故事的背后还另有隐情。山形石雄就是这样通过操控同一段回忆的中的不同细节信息，让读者每次都体会到凶魔这个群体的新特点。冷酷、狡诈、不乏人情。一个个单拿出来都很标签化的特点，在山形石雄的刻意引导下，每一次的逆转都会让读者通过思考，自行把这些信息逐渐拼合成一个立体的形象。就像当初在游戏的引导下，山形石雄通过记忆文档来思考、认识、了解玲音一样。

穿越时空的爱恋

Love across time and space

作为山形石雄的处女作，『战斗司书』系列的第1卷『战斗司书与恋爱爆弹』拥有着出乎所有读者意料的高水平。

这个世界的大背景听起来并不让人陌生，类似十九世纪的街道，魔法与机械同在的文明形态。唯一充满了诗意的设定，便是每当人们去世，他们的灵魂就会化作半透明的，与手掌差不多大的长方形化石。当用空手接触到这些化石时，死者的一生就能任君阅读。所以，这些化石又被形象的称之为“书”。

有了“书”自然就会有管理机构，这个名为邦特拉图书馆的组织超然于世外，坐落于大海上的小小岛屿上。有着不知从哪个年代流传下来的巨大城堡，和城堡之下深邃的迷宫。图书馆的任务是收藏和管理“书”，守卫图书馆的组织便被称为“武装司书”。

有了代表正义的图书馆，必然也有会代表邪恶的神溺教团。这个邪教团体以专心实现自身欲望为教义，他们肯定所有的欲望，并且认为一个人为了实现这些欲望是可以不择手段的。阻碍他们实现欲望的人应该消灭，协助他们实现欲望的人活该牺牲。按照神溺教团的说法，只要完美的实现了自己的欲望。你的“书”就可以直达天神，享受到无上的荣耀，而不用像普通人一样堆在图书馆里积灰。

正义和邪恶的伙伴都凑齐了，战斗便也顺利成章的开始。只不过不管是持有修罗幕飞，利用天时地利一再把司书方逼入绝境的教团真人希葛尔，还是手拿投石器，配合自己的“触觉丝”可以做到方圆50公里内的情报掌握，25公里内的必中攻击的武力上限哈缪丝，都注定只是舞台上的背景。作为首发出场的男女主角，他们既不属于司书也不属于教团。一个是被抹杀记忆后制造出的人形自爆炸弹，另一个则是只存在于“书”中的，在三百年前就已经被处死的常笑魔女。

但是一段爱的故事就这样开始了。作为胸口被埋入炸弹的克里欧本已失去了关于自己的所有记忆，脑海中唯一浮现的信息便是“杀掉哈缪丝”。当然，教团制造他们的目的并非是期望这些僵尸般的活体炸弹真能对司书造成打击。而只是把他们作为连炮灰都算不上的，用来迷惑司书的弃子。在机缘巧合之下，克里欧从一名书商那里获得了一张书的残页，里面记载的是三百年前的一份记忆。在阅读残页的过程中，克里欧一下子就爱上了记忆的主人——被称为“常笑之魔女”的丝柔。在丝柔的记忆中，当年的她为了摆脱贫民窟的生活，受到了教团魔法师怀扎夫的诱惑，加入了他的计划。即使明知可怕的传染病即将杀死许多人，他们却隐瞒持有针对性的疫苗配方的信息，而是利用传染病的机会囤积居奇牟取暴利。巧合的是，丝柔的魔法是预测未来。在贫民窟的时候，她偶然看到了在遥远的将来某一天，一边挥舞着小刀奋







战，一边喊着自己的名字的克里欧。她感受到了少年心中对自己的爱，也是靠着这份爱最终摆脱了怀扎夫的控制，公开了疫苗配方，并且在明明可以逃跑的时候，选择了走出来迎接审判。因为她觉得这样的自己，才能配得上少年的爱。获得了丝柔的记忆和心情的克里欧逐渐找回了自己的感情，不再是没有思想的爆弹。通过"书"这一奇妙的事物。相隔三百年的少年和少女切实的相爱在那片还未降临的夕阳中。最终，回应着丝柔的爱，也爱着丝柔的克里欧以凡人之身，手持着小刀冲向希葛尔，以自己的生命换得了哈缪丝的胜利，也完成了三百年前丝柔所看到的那个场景。世事神奇不过如此，克里欧为丝柔奋战的场景激励了丝柔，而丝柔留下的书又促使克里欧去完成了那个场景。两个人到底是谁先爱上了谁，就像是先有鸡还是先有蛋一样令人感到无解。唯一可以确定的是，在夕阳下奋战的那一刻，他与她的确跨越了时空，共度在这无限回转的恋爱循环中。

『战斗司书和恋爱爆弹』虽然与整个系列的关系并不紧密，却奠定了『战斗司书』系列的基调。主角并不会因为主角的身份而受到优待，反而倒是更容易被作者弄死。在有幸登上『战斗司书』封面的十几人中，能活到结局的寥寥无几。身为普通人的山形石雄自然了解"形势比人强"的这个道理，所以，洛萝缇和艾恩立凯注定没有结果，正直的沃肯最终死在自己人的手下，希哈克被露鲁塔吃掉，就算是最强的哈缪丝也难逃一死的命运。同时，整个『战斗司书』的世界观也充满了灰暗压抑的气息。无论是司书方还是教团侧，大量的角色往往出场1卷就已命丧黄泉。可这犹如绞肉机一般的对抗相对于世界的真相来说根本不值一提。随着剧情的展开，当神溺教团被武装司书一网打尽后，所展露出的世界真实又一次颠覆了读者对本作的认识——原来神溺教团和武装司书只是一体两面的一个组织。千百年之前司书们创造了教团，为了就是人工创造出那些获得了幸福的人，然后再回收他们的书献祭给居于图书馆最下层的露鲁塔，用来满足露鲁塔追求幸福的目的。但是这些刻意寻求而来的幸福并不能满足露鲁塔。或者说，露鲁塔潜意识里追求的其实只有妮妞的认同。千年之前，当诸神再一次准备毁灭世界的时候，露鲁塔因为拥有着吃掉"书"并且利用被吃掉者的能力的特点，而被众人推举出来当做救世主。只是生存的压力让人类变得残酷又狂暴，人们开始一味的崇信弱肉强食的信条，欺凌和压迫比自己弱的人成为了家常便饭。为了消除露鲁塔心中唯一的弱点，人们诓骗他喝下虚构抹杀杯阿葛克司中的水。使他遗忘了对他至关重要的歌者妮妞，并且还虐杀了妮妞。讽刺的是，正是这一行动——使这个时代最善良之人陷入绝望，触发了神的惩罚。虽然最后露鲁塔战胜了神罚，但是他也失去了作为一个人应有的爱人之心，原本的救世主反而变成了一味要求幸福的"书"的残酷的统治者。最终，山形石雄又把剧情首尾相连，在露鲁塔身体里的最终决战中，最初的主角克里欧重新出现，用他所持有的——最普通的幸福与爱，证明了即使世界本身是灰暗、残忍、冰冷和没有前途的，但是某个人为了某人，想要保护这个世界的这份思念，却是真实存在的。而当世界上每个个体的祈愿汇聚到一起的时候，世界便不似神所言的那样已经堕落，而是有着坚实的存在价值的。最终，当夕阳和群星为邦特拉图书馆最漫长的一日画上了句点，无论是露鲁塔、妮妞还是一心毁灭世界的神灵都被这份感情唤醒和说服。虽然已逝的人不可能复活。但是在图书馆被夷平的、有些寂寥的大地上，人们又开始了新的时代，是的，神的时代已经过去，人的时代才刚刚开始。

总的来说，笔者的简介并不能反映出『战斗司书』魅力的万一。因为在山形石雄精心设计的剧情节奏下，阅读他的作品本身就是一种颇具韵律感的享受。在本作中，他的文风干净整洁，既不以华丽的辞藻夺人眼球，也不会用煽情来赚人泪水，作品本身的宏大就已经足矣感染读者。而他只需在收笔时随手提上一笔夕阳或是晚钟，作品那既雄浑辽阔又肃杀凋零的气象就被完美地展现出来了。

另外必须一提的是小说的插画家前嶋重机，他笔下的人物多散发着古典气息的美感，画面中也充斥着偏欧洲风格的视觉元素。再加上他



的画风严谨成熟，用来配合『战斗司书』的文风真是再合适不过。但反过来讲，『战斗司书』文风和画风双双走严肃路线，也在很大程度上影响到了小说的销量。加上山形石雄所在的 SD 文库对『战斗司书』系列本身的宣传也十分不足，最终导致了『战斗司书』这部品质绝对称得上一流的轻小说，落得到一个被埋没的境地。

奇幻风格的悬疑剧

fantasy mystery&suspense

在『战斗司书』完结之后，不知道是因为销量不好还是什么别的理由，山形石雄足足消沉了近 1 年的时间，才重新提笔开始创作。不同于当初为了参赛，从一个点子衍生出一本『战斗司书与恋爱爆弹』又延展成一部系列小说，这次山形石雄的准备时间更加充分。相比『战斗司书』在连载过程中调整大纲，层出不穷的新人物和完全以单元剧的形式展开，『六花的勇者』则是从一开始就基本把所有的棋子全部摆上棋盘，让读者参与进来一同去解开谜团。

『六花的勇者』的设定自然又是老套的不行，在这片形状酷似传说中的亚特兰蒂斯的大陆上魔神曾经现世。在人类即将灭亡的危机中，持花圣者挺身而出封印了魔王。可是这封印每过一段时间就会松动一次，这个时候持花圣者所留下的力量就会选出六名勇士去再度封印魔神。因为被选中的人的身上会出现带有六片花瓣的纹章，所以这些勇士又被称为六花勇者。

转眼数百年过去了，自持花圣者封印了魔神之后，又有两次封印松动然后被六花的勇者重新封印的经历。现下，魔神第三次试图冲破封印，第三届的六花勇者也应运而生，只不过问题在于——六花勇者竟然有七人。

这可不是什么四大天王必定有五人的梗，而是暴风雪山庄模式下的弹丸论破。在被迷雾笼罩的魔哭领外围，刚刚聚在一起，身份各异尚且互相猜疑的七个人开始了死斗。当然，如果仅仅如此，『六花的勇者』还算不上一流作品。毕竟日本人太爱密室和推理了，从绫辻行人到东野圭吾，无数推理作家已经把新本格和社会派都写到了极限，以致于诞生出剑走偏锋的民俗推理作家三津田信三和妖怪推理作家京极夏彦。山形石雄在『六花的勇者』中的高明之处就在于，虽然谜题本身都不难破解，但他就是能用极佳的节奏感来带动读者的注意力，让读者不去注意他所设置的伏笔。拿第 1 卷的雾幻结界来举例，小说的开头，山形石雄就使用关

六花の勇者 3

山形石雄

illustration 宫城

ダッシュエックス文庫



键情节前置的写作手法，描绘了公主一边追击阿德雷特一边表示阿德雷特是第七人的情节。这样一来，一方面颠覆了标题给读者的老套印象，没想到还没开始打魔神，勇者之间就开始先内讧，另一方面则是给予了读者一个暗示——这是一个找第七人的故事。但凡有好奇心和好胜心的读者，自然就会在接下来的阅读中不放过任何一丝蛛丝马迹，准备去和作者对决一下。于是第 1 卷前期的背景介绍也好，公主和阿德雷特的相遇乃至后面的六花集结也好，这些相对枯燥的情节在读者眼中都成了可能隐藏着线索的重要地方，反而读的津津有味了。最后，既然是一个找第七人的故事，除了 NPC 和七人中的某些人发生剧情冲突时，读者下意识间便不会太去在意 NPC 的行动。所以守备士兵讲解结界开启的方法这一情节，很少会有读者想到这些士兵都是凶魔变幻而成，从一开始给的就是假情报。而按照这条假情报去推理，自然是南辕北辙完全参不透剧情中的奥秘了。并且，除去一开始关键情节前置这一箭三雕的设计，山形石雄还不断在剧情中故意抛出暗示，表示某某人很可疑。从一开始芙蕾米的身世可疑，到汉斯的行动可疑，再到莫拉的背叛，戈尔道夫的独行不一而足。在暗示之后，山形石雄往往又会特意让剧情人物说出读者也看出的可疑点。让读者觉得自己真是英明神武，料敌于先机。然而这一切其实都是作者的陷阱，至少在前几卷中，所有明面上的疑点最终都被超逆转的展开。一再中招的读者的信心也被一再地打击，像笔者就早已举手投降放弃思考了。这也是为什么雾幻结界这个并不算高明的密室，在山形石雄的笔下就变得如此魅力无穷。而第 1 卷结尾第八人的出现更是让人唏嘘赞叹，那感觉就像在三国杀五人局中，身为主公的你已经干掉

了两个反贼，却发现剩下的两个人还在疯狂向自己开火，绝望中不禁怀疑是否身份牌根本就洗错了（笑）。

当然，按照山形石雄的一贯风格，队友身份的人不一定会帮你（哈缪丝干掉沃肯），敌人身份的人也不一定就是肯定是敌人（教团的堇之罪人）。正如克里欧和丝柔的恋情只是『战斗司书』的一场开幕，雾幻结界里的猜测也只是真正故事的一场前戏。对于这场人类和魔神的战争，魔神的下仆——凶魔们的准备要比人类充分的多。早在第二次六花勇者成功封印魔神之后，拥有智慧和感情的凶魔三巨头：狮子外貌的卡古依库，无花果外貌的铁钴镍钨，小狗外貌的德兹就开始了对下一次战斗的准备。其中狮子在魔神的周围修筑了坚固的城池，德兹劝诱了公主加入他的阵营，雾幻结界的阴谋和荼末腹中的刃之宝石都是他们一手策划的。而最狡猾的无花果则埋下了更多的陷阱，绑架莫





拉的女儿强迫其就范、挟持公主以操纵戈尔道夫、制造黑之徒花芙蕾米吸收六花纹章的力量、让阿德雷特爱上芙蕾米来保护她。可以说真假六花一共八个人中，至今唯一没有被凶魔方动过手脚的人物，便只有前杀手汉斯和血之圣者洛洛尼亚了。在六花和凶魔的实力对比上，六花的优势是强大的单兵作战能力和高机动性，凶魔则有着绝对的数量优势。这也是为什么无花果一直试图用诡计来打击六花——纯论实力，400只精英凶魔就可以把六花的全部人都消耗死。可六花又不会傻傻站在那里以己之短攻彼之长。无花果的计谋其实是不断的限制六花的选择，最终让他们在自己预设的战场上进行决战。可惜因为他没有算到的汉斯和洛洛尼亚的活跃，他的计策每次都是功亏一篑，最终自己也死在求证爱的力量的道路上。

『六花的勇者』迄今已出版了6卷，以勇者们打到前期的BOSS无花果作为一个小结，不过山形石雄在前6卷中积攒起的谜团却没有实质性的减少。持花圣者和魔神之间的爱恋关系是怎么一回事？曾经是好友的凶魔三首脑为什么会变成相互厮杀的关系？身为真正的第七人却不自知的阿德雷特到底有什么关键作用？德兹所谓的“替换魔神”的真实目的和做法又是什么？参考前作『战斗司书』第6卷打倒神溺

教团，之后就开始惊天大逆转的结构，我们有充足的理由相信，『六花的勇者』后面的故事恐怕也会再度逆转，毕竟山形石雄在小说中实行了严格的情报控制。上面提到的每一个谜团其实都可以有多种解释，最终的结果完全取决于在未来的后续情节中，山形石雄又会抛出什么样的猛料。

相比『战斗司书』，『六花的勇者』在创作水平上的进步是显而易见的。正如本段一开始所提到的，虽然『战斗司书』看起来严肃又宏大，但这毕竟只是山形石雄的处女作。从第7卷彻底推翻大纲再重来的行为，就能看出他其实也是一边摸索一边进行着创作的。各卷之间的水平也有较大的波动，一般来说读者公认1、5、9卷写的最好，其他章节则相对普通一些。等到了『六花的勇者』，经过数年历练的山形石雄在技法上日臻完美。克里欧和丝柔跨越时空的爱恋被扭曲成“虚假的爱恋”然后附在阿德雷特和芙蕾米的身上，虽不如前者充满诗意，纠结程度却直接上升了几个数量级。『战斗司书与黑蚁之王』中的亲情被移植成芙蕾米和凶魔母亲的关系，成为六花队伍中最大的一个定时炸弹。从人物塑造上讲，山形石雄这次使用了循序渐进的手法。逐层揭开的回忆和人物关系虽然给予读者的冲击，不如『战斗司书』那种在1卷之内把人染黑又洗白来的爽快，却赋予了人物更多的立体感：明明实战最弱却自称“地上最强”的阿德雷特、纠结于凶魔和人类夹缝间的芙蕾米、坚毅沉静的莫拉、忠于职守的戈尔道夫、智商和战斗力综合最强的汉斯、逐渐成长起来的茶末、走上邪道却又有着坚定信念的公主、依靠着天真击垮无花果诡计的洛洛尼亚、颇有领袖风范的狮子、狡诈却也不失风度的无花果、身处绝境依旧希冀着翻盘的德兹。看到后面，相信每位读者都已经不在乎所谓的正邪之分，因为无论是六花还是凶魔，都是毫无保留的全力奋战，都是值得敬重的战士。

荒谬人生的救世主

the savior of absurdity life

在『荷马史诗』中记载着这样一个故事。

科林斯的国王西西弗斯是人间最足智多谋的人，在他死后，诸神惩罚他每天要把一块巨石滚到山顶，在抵达目的地后松开手的那一刻，巨石又会因为自身的重量滚回山脚。推动巨石的工作周而复始，诸神认为再也没有比进行这种无效无望的劳动更为严厉的惩罚了。

我们的世界与人生，往往也如西西弗斯的命运一样的荒谬。无论是终生劳动的工人还是不断打字的白领，每日所完成的其实都是差不多的工作，这样的生活本质上与那块推上又滚下的巨石并无差别。而其最荒谬的一点在于，推动巨石这个惩罚本就是没什么道理和逻辑可讲的。山形石雄笔下的世界便是这种荒谬的合集。从大背景上说，『战斗司书』中神不开心就要毁灭重启世界，『六花的勇者』里的魔神完全是个无知无识的存在，侵蚀世界这件事仿若太阳升起一般，更像是一种客观存在的自然规律，而不是什么统治或毁灭的主观意识。从细节上说，山形石雄笔下的生死都来的太突然，在『战斗司书』里，为了衬托主角，有不少的NPC刚一露面就已丧命，给人一种深重的人生无常感。『六花的勇者』名义上的敌方则是更不讲道理的凶魔，他们完全忠于首领和魔神，袭击人类既













不是为了奴役也不是为了饱腹，就是单纯的执行魔神的目的而已。

这种荒谬感的来源，恐怕是山形石雄作为一个普通人面对世界时所感受到的无力感。拿『六花的勇者』来说，这部作品质量上无疑是出类拔萃的。在 2013 年还因为协力者的推荐拿到『这本轻小说真厉害』的第三名，2014 年也保持在第八位的不错名次。但向来是销量和人气风向标的『这本轻小说真厉害』在『六花的勇者』身上却不起作用。即使在动画化之后，『六花的勇者』也只有卷均 5 万这么一个不上不下的销量。虽说比起大量卷均只有 1-3 万的作品要好上不少，但看看同样上榜的其他作品，至少卷均 10 万，累计破百万才是常态。

同时，动画版的表现也令期待的读者大失所望。本来有原著出色的剧情打底，所有人都觉得至少动画也能至少做到不过不失，然而监督高桥丈夫这个人选却不甚恰当。从履历上看，他的成名作是广受好评的『狼与辛香料』，然而此人只长于节奏舒缓的旅行风景类，题材大相径庭的『缘之空』和『魔王勇者』都被他拍出来类似『狼与辛香料』的调调。这次『六花的勇者』动画版一改原著关键场景前置的设计，而是平铺直叙娓娓道来。虽说从还原度和细节把控上无可挑剔，可原著紧张的节奏感却消失殆尽，完全感受不到阅读小说时的畅快感。这一处理也直接导致动画的 BD 销量一团糟。前两年的时候，有好事者列出了 2000 年之后轻小说改的动画的 BD 销量榜，『战斗司书』光荣的拿到了第一名——嗯，倒数的，只有 432 枚。然后现在这个记录快被『六花的勇者』再度刷新了。至截稿时，『六花的勇者』的 BD 销量恐怕还没有前者的一半。对小说销量基本也没有拉动作用，恐怕今后也不会再有第二季了。

那么，面对这荒谬的世界和不讲道理的人生。山形石雄的回答是——只有爱才是唯一的出路，只有自己才是自己的救世主。且看克里欧和阿德雷特这两位代表人物，前者被不讲道理地做成炸弹，后者的容身之处一夕之间被无花果毁灭。支撑他们找回自我 / 度过难关的信念全部都是源于“爱”，即使一个跨越百年，另一个所获得的只是“伪物”。

大概，促使山形石雄继续进行着得不到应有回报的创作的也是“爱”吧。对自己作品的爱，对读者的爱，以及对创作这件事本身的爱。▲



某个地方的某个人，内心稍稍变得温柔，而稍微帮助了某人。某个人喜欢上某人，某个人保护了某人。这些事辗转再辗转地拯救了世界。

我想，那一天世界会得救，应该就是这样子来的吧？

——『战斗司书与世界之力』马特阿拉斯特



六弦アリス

扫描下载本篇
音乐资源
提取码：atrk

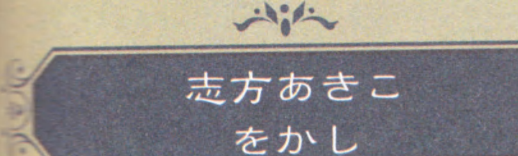
第88届Comike同人音乐推荐与赏析

Comic Market 88th doujin music
Recommendation and appreciation

原创音乐 扫雷 & 推荐

■文 / 鬼千鹤 ■责编 / 稗田 ■美编 / 小茧

酷暑盛夏，令人感到焦躁容易出汗透支体力的 8 月里，迎来了笔者期盼已久的 C88，也是笔者参加圣战十回目了。虽然在 C87 我已经有说过原创同人的惨淡情况，但……没有想到 C88 竟然会更加低迷，love solfege、霜月、arcane 等人出的全是旧曲精选集，清风明月（又不负众望地）跳票，queen of wand、Eine kleine、最重要的是连志方大神的专辑也一起全部跳票，简直要哭晕在会场……可以说这一次笔者所购入的 CD 都是费心挑选的，有几张还都是预告 CD，但也总比（跟清风明月一样）跳票却完全没有东西听来的好呢。



志方あきこ をかし

本次备受瞩目的志方大神的和风大碟をかし最终变成了 9 月 16 日发售，大概是因为申请了摊位外加又是壁组的缘故，还是赶出了一张没有 BK 没有封面，连盘面也没印刷的纯白 CD 作为试听的补偿。笔者拿到实物的瞬间真是 [目瞪口呆 .jpg] 的感觉，想着有试听总比什么都没有好，谁知听完之后整个人都没法乖乖等正式版的发售了。CD 里收录了 4 首试听版 demo，第一首是专辑第二轨オトシモノ，紧接着是主打歌をかし，第三首是第五轨的花鳥風月，第四首是第四轨辉夜。鸟居上方停留着无数寒鸦，随着钟声的响起，走来一名戴着假面，披着血色华丽和服的小女孩，她纤细的声线让人畏惧这夕阳即下的黄昏。一瞬间，音乐忽然变得疾走起来，如红蝶瞬间闯入天际，翱翔在一片一片彼岸花盛开之地上。天人挥舞折扇的瞬间，所有的枫叶都被染红。若是已决定自己前进的道路，便可切裂神风，将人生永远绽放出烟火散开瞬间的华丽。花鳥風月早就给出信息是しかたあきこ作曲，所以风格是萌系活泼可爱的曲子这一点已经被所有同好猜到了。笔者还记得当年专辑ライラリア里的 tr3 也是一样让人开心愉快的歌，能驱除一切孤独，向寂寞的自己伸出援助的双手。辉夜是由志方一向拿手的和声作为主旨，以悠远大气的幻想风格再配合和风而成。等正式专辑发售还有一段时间，无奈只能先欣赏试听版解馋了。

WAVE シトラリヴェルス - 其歌は真言顕す欠片と為り -

以幻想，物语风为主的和声团 WAVE，在 M3-30 上发售的 Recordare 备受好评，为了弥补大家因迅速完售而买不到 CD 的遗憾，此次不仅将几首原有的旧曲保留，更加入了几首新曲，发售了新碟シトラリヴェルス - 其歌は真言顕す欠片と為りて - 。神圣的旋律中，仿佛感受到神明对自己的眷顾，能够慢慢化解一切的痛苦与怨恨。很喜欢 WAVE 的和声与造语，一点一点地抚平内心的不满，消去了浮躁的喧哗。笔者比较推荐 tr2，节奏轻快唱腔柔和，赋予人们希望的光芒，不过歌词实则是妹妹吃下永生果实眼睁睁看着兄长死去的悲哀故事。另外，这次的故事全都是日本神话的，伊邪那岐和伊邪那美的三个孩子 - 天照，月读和须佐，无论从什么方面看这个故事都会变成一个大坑的感觉。而且这张多达 12 轨的专辑还只是这个故事的开端而并非完结，冬季 C89 还会有下一作，希望能够准时发售让大家能够继续一饱耳福。

Rigel Theatre Sun's of Liberty

首次出席コミケ的民族教堂风团 -Rigel Theatre，如及时雨一般送来了颇有自己风格的一张专辑，七首纯乐里仅有一首是新曲，剩下的尽管说是旧曲，但笔者其实一首也没听过，最早的甚至都已经是 12 年前的作品了。只是这并不妨碍它成为笔者 C88 的首推专辑，无论如何都一定要听听。



tr1 是这张专辑的主打曲，讲述了公主与守卫她的女骑士。两个人坠入爱河决定私奔寻求自由，曲子在壮大的气势下表现出了浓厚的热情，同时又融入了女骑士的少女纯情，还有她对公主忠贞不二的决心。tr2 以和声配合教堂风拉开序幕，旋律十分厚重，无论是初次接触还是欣赏多次都毫无疑问会被进行曲的节奏冲击到睡意全无，情绪高涨。tr3 被作曲人井上称作非常有 Rigel Theatre 风格的一曲，也是主打歌的前身，使用手风琴，吉他，小提琴，小号等乐器的音效制作而成，演奏了十分华丽的音乐。tr4 是井上以美国西部剧为思考所写的音乐，一开始我们可以欣赏到悠扬的笛声，感受风的孤寂，随即便跟着吉他的演奏而狂欢起来。tr5 是井上近年来写的一曲游戏最终 boss 的 BGM，分作两个不同风格的乐章，第一乐章中的和声非常壮大，让人畏惧又不禁心生肃静，而第二



乐章的节奏感更强，简直像是宫廷的舞师在为伟大的王者献上自己至高的尊敬，一舞惊叹全场。tr6 的南欧民族风在这张几乎被教堂风充斥的 CD 里尤其初衷，既是大地之音，自然有着朴素的民风，与所有人贴近，又特别欢喜。tr7 的作曲还是不错的，只是编曲上笔者有些不是很习惯，井上自己也称其是转换时期的作品，包括有些不太想触碰的黑历史（笑）。





AQUA ARIS
アルマギア -Project-

这次笔者见到了一张史无前例的 CD，AQUA ARIS 的アルマギア -Project-。staff 团队为 galgame 方面的人。这张 CD 不仅在官网没有给出价格，收录了主打歌的 vocal 版，inst 版和 inst+melo 版之外，还有一首曲子只给了 inst 以及 melo，让大家自己看着歌词本演唱，实在是有点考验大家的能力啊。故事背景是一个有能力的人们使用魔法活跃的世界，一名前途光明能力超群的魔法少女，与一名认为魔法是剥夺自由之物疏远魔法的歌姬，两个人的羁绊物语。主打歌中有英语和日语两种语言，在 niconico 上被人吐槽为何不用造语，我个人倒是觉得无关紧要，而且日本人说英语其实有时候根本听不出是什么语言（求放过）……笔者发自内心地感觉到，将幸福分享于众人的歌姬是多么让人敬佩。她所演唱的谱写光明与希望的旋律，有着一双永不会被折断的羽翼，飞翔在大陆的上空。希望这个系列能够有续作，毕竟制作了这样一个世界观却仅有这么少的曲子实在有些让人不满足。





葉月ゆら×世の漆黒
Queen A'rcadia

那么，葉月ゆら这次说好的清风明月（又）跳票了，理由是 drop 还需要多考虑一下曲子的内容……所以 C88 也就剩下一张她与世の漆黒和 Symholic 合作的 Queen A'rcadia 了。这两个团的作曲应该称不上最强的一线，不过也拥有众多爱好者，而且他们一旦跟叶月合作质量就会提升 ~tr1 在爵士风简短地过后便迈入了激战的步伐，初听甚至有了一种火影忍者 BGM 的想法，这样霸气的节奏，也只有女王级的人物能够驾驭了吧。tr2 以旋风一般黑色的风暴将人围绕，果然不愧是胡桃坂庵的作曲，重金属下完全营造出了 S 属性的大小姐角色，如两双黑色蝴蝶交织飞舞，疯狂缠绕在一起，大有拼将一生休，尽君一日欢的气魄。tr3 为 Paspal 作曲，强势的气魄完全不输给 tr2，歌词描述的是一名独孤求败的绝世美人，坐拥一切，却只剩空虚寂寞，无法满足自己的内心，这首歌也以一种深邃的感情描绘出了她的惆怅。倾听 tr4 浪漫的华尔兹的同时，让人不禁渴求一段美好的爱情。伯爵小姐与妖精的恋爱，注定会以人类无法长生作为悲哀的终结。另外笔者很喜欢此曲小节最后叶月长长的高音，仿佛能绽放出永恒的花朵，咏唱到世界终结之时。tr5 的主旨与 tr3 相近，是一位令人惧怕的鲜血公爵夫人，故事原型想必是叶月曾经用过的巴托里・伊莉莎白的故事。tr6 为叶月与このり的合作，许久没听到この明浓厚的男声还真有些怀念，两人分别扮演敌对之国的红女王与苍之王，尽管是相互仇视的国家，但他们二人却如此相爱。只是，再也无法回到纯真的童年，为了祖国的荣誉于在战场相见，相爱相杀。终曲的 tr7 在这样的故事完结后，更加显得十分凄凉悲哀，不知道相恋的人是否有了幸福的结局，或许被感动而留下的泪水，也能化作祈愿让他们来世得到幸福吧。

ツクヨミメリーゴーラウンド

Eine kleine 的歌姬朔夜因为身体状况，原定在 C88 发售的专辑也不得不延期，作为补偿出了一张只有一轨的免费 CD- ツクヨミメリーゴーラウンド（月夜回转木马）。本想在会场跟她打个招呼慰问一下，但摊位上的 staff 说她在会场的其他地方逛，既然这样身子想必也恢复了呢。这次这么多预告 CD，真有些担心他们是否能够及时调整好状态，如所说的一个时间发售呢，毕竟有时候听完预告碟以后会更加渴望正式版。私信说一句，这首曲子里朔夜的声线听着不似过去成熟，可爱的感觉非常像星名优子。黑暗处只重复演奏一个音符的钢琴声和少女诡异的歌声让人害怕，但华尔兹的旋律响起之后却如此引人入胜。在黑夜的森林里歌唱的歌姬，指尖滑过琴键的轨迹，加快速度追上她的步伐。如不停地回转的旋转木马一般，响彻月夜的旋律也不会停下，直到所有人都坠入金色的梦乡为止。



Queen of wand
Justice LiLy

Queen of wand 在此次展会上也只是出了一张小碟来作为 M3-36 的预告，不仅是会场限定版而且只有 100 张，看到有孩子去晚了没能拿到后悔不已，所以劝告参加展会的大家，免费 CD 和限定 CD 一定要早去拿。因为睦鬼和小狐丸的质量一向都很稳定，笔者几乎从不怎么试听 QOW 的新碟，每次都是直接去买。第一曲是很有 QOW 风格的多变节奏曲，道尽少女对被囚禁的爱人的思念，以及无论如何都会救他的决心。旋律如一波一波的海浪，时而宁静，时而跃起，一下一下冲击着听众的心扉，被这美丽的感情所打动。第二曲诡异忧伤的钢琴纯乐被人评价为"他一定是巴赫的大 fans"，在写古典元素曲的时候，小狐丸一向都以巴洛克风格为主，会有巴赫的即视感也是毫无疑问的，对这样华美的钢琴曲真 是没有任何抵抗力啊！这次这两首优秀的作品都不会收入到 M3-36 的专辑里，尽管有些惋惜，但还是很期待 QOW 的两位成员能带来更多好听的新曲。



うたのは
正典と偽典
～英雄ルベウスと狂王イグニス～

小鸟游这次的新碟质量颇高，过去她的专辑多为各种风格混合，全是民族风的歌曲许久未见，更何况还是星猫的神户ようすけ，鈴葉ユミ等神阵容的合作，质量很有保障。

那么介绍一下这张里面笔者比较推荐的曲子。tr1 与上文介绍过的アルマギア的风格十分相似，都是以两种语言混合歌唱光明和梦想的曲子，但小鸟游这里使用可完全是造语了，配合摇曳的民族风和声十分悠扬，似乎能看到被风之精灵吹起的花瓣与洁白的羽毛卷上天去，不知会飘落何方。tr2 是旋律很可爱，歌词描述幸福的一首，能带给人阳光般好心情的曲子，最让笔者惊讶的是作曲人为シロ，与小鸟游合作数次都是最让笔者喜欢的冥界戏曲系列，风格诙谐，黑暗，很有节奏感，这一次能带来完全不同风格的歌真让人可喜。tr3 的歌词不难看出流落他乡的旅人心情是多么无奈，充满西域舞曲感的节奏，一下一下地撞击着脆弱的想法，让人相信他总有一日能克服重重障碍获得新生。如雷云将击破牢固的海上城堡，将一切卷入海底漩涡般的开场，畅快的演奏如金针，万箭齐发地朝前冲去。曲风一转化为一股悲情，无言地面对谁也不想引起的战争。交锋与相杀，如何能没有牺牲，如何会没有折断的武器？一切都追随无尽的黑暗堕落而去，卷入全黑的风暴。而血雨过后，却只能听见女声与寂寞的狂风为伴，肆意地虐杀着名为美好的感情。

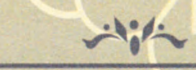




harmonicblend Sol=Akata ~Melifan oz sasye oz sheak~

在 C88 情报刚刚流出的那段时间，一张名为 Sol=Akata ~Melifan oz sasye oz sheak~ 的魔塔同人 CD 吸引了不少人的目光。这张碟的制作团队来自美国，巴西，德国，秘鲁，印度尼西亚以及日本这几个国家，到底是如何凑齐这么多国籍有爱人士的，大概也只有爱这一个解释了吧。歌姬 Usachii 是美国出身，对英语的熟悉自然不言而喻，配合魔塔语一同演唱有一种妙不可言的感觉，这一点在 tr2 中特别得到了发挥。从雄伟的开场一瞬转入星辰般闪耀的旋律，如可爱俏皮的萤火虫点亮着星空，而高潮部分则是魔塔语的高歌，在第二段的歌词处更有歌姬的呐喊，民族风的火焰被点亮，热闹非凡，狂欢的火焰连天际都被染红。

另外，因为 staff 主要都是来自欧美等其他国家的缘故，编曲的层次感没有日本这边做的那么厚重，比起真正的魔塔音乐，相对单薄了一些。有不少人拿来跟 stellatram 的魔塔同人作做比较，但如果是抛开魔塔这一设定，单纯从民族风的曲子来欣赏会觉得很出色。不管怎么说，敢做魔塔同人的也都是值得敬佩的啊！



harmony Chorus ～みんなで歌おう～

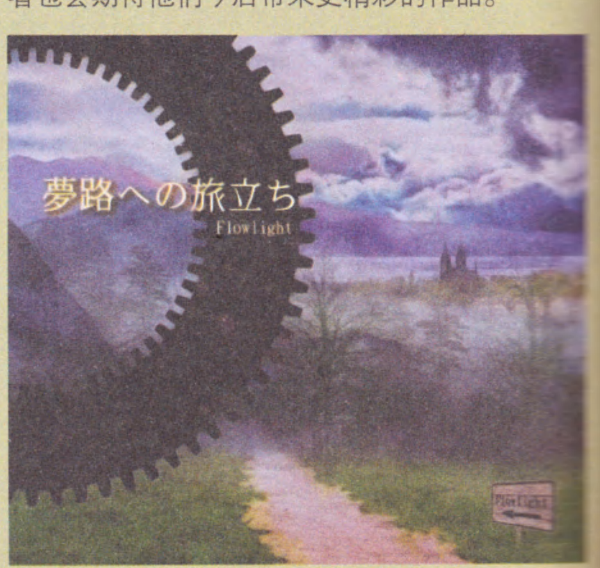
harmony 的 Chorus ～みんなで歌おう～是一张翻唱碟，所选的都是在日本经常被人翻唱的合唱名曲，加以新的编曲再演唱。涉及到版权问题所以并没有在 BK 上将歌词给出。想必没有听过这些曲子的人也还是大有人在，更何况不同的 vocal 与编曲自然会有不同的感觉。推荐一下这三首曲子：tr1 是 harmony 的两位妹子合唱，一股互相信任，无法斩断的羁绊毫无保留地展现给了所有听众，能够手牵着手共同想着明日前进。tr2 的浪漫旋律很易助人入眠，在睡前静静聆听这首曲子，会有一种独自欣赏星辰大海的心境产生，连洁白的月光也被深蓝色的夜砌上了淡淡的蔚蓝。tr5 的制作团队大合唱万万不能错过，笔者一向很喜欢男女合唱的曲子，在这样的曲子中，或许故事的主角会有美丽的恋情诞生，但更多的是那种与青春的同伴一起欢笑的心情，男生女生的友谊也非常让人向往。总觉得自己回想起了过去学生时代曾经参加合唱团的时候，也是这样与朋友一同合作，配合对方的声部营造出和谐的歌声，实在是很怀念自己的青春时代呢。



Flowlight Music 夢路への旅立ち

Flowlight Music 这个团笔者是首次接触，本次 C88 发售的新碟是纯音乐专辑－夢路への旅立ち，不得不先说句不中听的建议，作曲和编曲的协调性还有待加强，在专辑里有一两首听着会让人有曲子很杂乱的感觉，这个大家就自行体会吧，毕竟个人的看法都不相通。寂静的雾之森林，弥漫着让人看不清一切的气体，伸手想触摸，却只握住一把潮湿。是否会有一把由风制成的剑可以将它展开，重现美景呢？tr2 活泼俏皮的节奏一下就驱散了 tr1 厚重的浓雾阴霾，步伐也随着跳跃的钢琴与提琴声一起步入了辉煌的乐园中玩耍。tr3 所表达的情感瞬间让先前的愉快心情消失，变得无奈又迷离了起来。而气势磅礴雄伟的 tr4 再度将听众带到云彩的顶端，体会了何为一览众山小的同时，又明白了高处不胜寒的孤独。tr5 的民族风吹奏乐再次给大家带来了好心情，原先还只是放松的民族小调，接近结尾的部分突然变得十分热情，并变奏到让人想要急速追上曲子的步伐永不停下。tr6 则以深邃的旋律描绘了幽静的星空下，一起玩耍的双子星的心情。或许我们并不能从曲子中感受到任何玩闹的情感，但星星们所谓的玩乐，大概也是十分安静的呢。tr7 将这种宁静深邃的心情继续以古风的元素延续了下去，随后转变成了辉煌的永夜。如专辑的名字一样，这是一段旅程，也是一段探索音乐的旅程，笔者也会期待他们今后带来更精彩的作品。





六弦アリス 黄昏と永遠

大概要忙于准备9月发售的首张商业化大碟，六弦此次的黄昏と永遠只有2首歌，但我们不难感受到他们的用心。这次的主题是与C87 不思議の国の音哲樂 悪の目醒め 的“恶德”相对的“美德”，这种二元论也是六弦一直以来给我们编织起来的恶美纠缠的哲学观。

“她被杀了，被大人们杀了”尽管一开头歌词如此写道，但在大气的异域风衬托下樱井的声音却感觉不到悲伤。接着略似初音式冷峻无感情般的直述出“死”的原因——为了体制而牺牲个性 – 而这样的她却甘愿接受这个事实，像妈妈曾经那样也把梦锁进社会所框住的画笼里。高潮部分，还是六弦惯用的三段式复唱后的咏叹调，少女略带自嘲地感叹着，既是他人又是自己的缘故，放弃了自我和梦想，融入了这个谓之“大众”的个性集合体中。第二首 永遠 ~ and ever ~交响金属的旋律中，回旋反复的电吉他 riff 很有听点，如同不断地鞭击敲问着每一个听者——如果没有永远世界会怎样？渺小的人类该如何生存？在樱井压倒性的表现力下，哲学性的思辨化为感情的释放 – 就算没有永远，也要将一切的开始和终结连接起来，这正是人与人之间编织出来的物语。

C88 东方音乐 扫雷 & 推荐

■ 文 /sionava ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 小茧

电子系 Electronic Music

POP ¦ CULTURE 4

近年来专心于“流行文化”系列的Alstroemeria Records 本次也以稳定的发片速度在C88 上推出了最新一张《POP I CULTURE 4》。比起其他很多活跃的同人音乐团体，Masayoshi Minoshima 与他的 Alstroemeria Records 显得稍有些寡言，社团 HP 上也只寥寥记载了每次发碟的通知与一些活动安排。不过毕竟是涉足同人界已久的老牌，CD 编号目前已出到了第 48 号，在此之外他也参加了各式各样的活动，还进入了 KONAMI 的音乐游戏等商业领域提供曲目。对于这样一个经历过烂苹果的辉煌，曾经的佳作层出不穷的团体来说，同人早已成了生活的一部分，对于新作也不会有太多值得大书特书的感言了吧。

这次的新作依旧秉持流行文化系列一以贯之的 EDM 色彩，与最早时期的冷硬风格和舞池系列主打的 nonstop 概念都不同，显得更加沉稳而厚重，当然也不乏电子乐所特有的毒性感。Masayoshi Minoshima 此前有些为人诟病的堆砌采样素材的偷懒行径，在这一张中也有了改善。第一首 intro 采用了新的合成器预设，音色有些扭曲的旋律后接一段节奏分明的铺垫，听起来显得有些开阔的 bigroom 味道。演唱 Tr.2「 Back Down」的是自上一张作品归来的 nomico，Alstroemeria Records 曾经的当家 vocal。她在离开社团许久后，再度连续参加2张作品，这也许能够代表她的正式回归，这对于喜欢她歌声的听众们是个绝好的消息。本曲在全碟中的地位，从旋律到顺序听起来都有些像在此之前惯例会分给另一位主力歌姬 nachi 的位置，无怪乎有许多朋友感叹“nomico 亲女儿回归，nachi 退居二线”。不过要说的话，本曲从和弦到人声 line 的编排，其实都是 Masayoshi 的惯常手法，这从 Alstroemeria Records 的旧作品「Scarlet Fogbound」中就能寻到一二。经常参加本团作品的强力外援 Nhato 此前经常抢走 Masayoshi 的风头，本次他创作的 Tr.3「Last Remain」也十分醒目。House 进化至今，比起最初的简单结构，如今有了更多复杂的变化，这曲「Last Remain」就在作为基础的 House 曲风中加了很多料，以轻声的 intro 部分和伴随着人声的简单伴奏开头，随后各式各样的修饰开始加入，经过一段铺陈后进入的 drop 部分让人马上精神一震，富含 electro 色彩的漂亮旋律与华丽 wobble 尤其吸引耳朵，本曲夺取本碟第一毫无悬念。Tr.5「Restart」的新锐 Camellia 这次的创作格外电波，中间大段的人声变调段落有种莫名的魔性。Tr.7「Blue Skies」改编自東方夢時空中「東方に青い空」，这次 Masayoshi 没有交给 mican* 妹子以往那种电波味道浓重的编曲，而是创作了一首东方韵味，符合原曲氛围的作品。弦乐器的音色编织的主旋律意外地能够 loop 起来，配上 mican* 干净的声音是很动听的一曲。Ayame 妹子担当的 Tr.8「Visions」



历来都是全碟中编曲最朴实的一首，也许是为了在临近末尾处调和全碟的氛围。ayame 的甜美嗓音配上如此稳定的 house 节奏，总能给我安心的享受。也许是为了强行凑出 10 曲，上一曲的结尾部分被剪下来成为了 Tr.9「After Dark」，而最后压轴的是天音 remix 的「Lost Emotion」。作为同样老资格的电子音乐创作者，坚持 hardcore 多年的天音在这张碟的最后来了曲 UK hardcore，让全碟的气氛在最后达到激烈的高潮。本碟从开头到最后的安排起伏得当，十分推荐整张收听，来感受这电子的韵味。



LITTLE WHEEL EUCLASE & LITTLE WHEEL ALMANDINE

日本的各种大型网站在使用上都让用户有深深的怨念，反人类的排版布局和网页设计仿佛落后了不知几个时代，然而如果你浏览过一些同人团体的新作特设页面的话，那些艺术的设计和交互方式一定会让你眼前一亮。这次 zytokine 携两张新作参战 C88，不光特设页面艺术，作品本身也水平优秀，酷炫的概念也玩得飞起。「LITTLE WHEEL EUCLASE」是本次 2 张中的蓝色面，EUCLASE 意为蓝柱石，其导语则写着“不见月亮，也不见星星，在如此寂静的夜——”，蓝柱石大概就是深蓝色夜晚的具象吧。另一张「LITTLE WHEEL ALMANDINE」中的 ALMANDINE 意为铁铝榴石，色泽棕红，与导语“你喜欢的歌，和你同在这片天空下——”，指代的也许就是夕阳的火烧色泽了。这 2 张 CD 有趣的地方在于 2 张中对应位置的曲目所改编的原曲都来自同一原曲出处，而且全都取材自神主 ZUN 在东方正作之外发布的音乐 CD。共 20 曲的改编与作词全都由隣人包办，更难得的是都维持在一个比较高的水准，真是不可小觑的创作力。这两张碟与隣人之前的类似，大体上偏向 EDM，其中又有各种风格杂糅。多位强力歌姬助阵献唱，良曲层出不穷，加上隣人的出色编曲，让 zytokine 完全有了一线社团的实力。这次的两碟 20 曲中良曲率太高，实在让人有点不知道该推荐哪个好。各位读者老爷要是有意，索性两碟都全部试听一次，再自行选择喜欢的曲目吧（私心：蓝碟的 Tr.5 超赞的，我会瞎说？）。

LITTLE WHEEL
ALMANDINE
ZYTOKINE

デジウィ iMPACT

从数年前的二线社团进化至今，已经隐隐有了一流团体气势的 DiGiTAL WiNG 这次在 C88 上爆发，拿出了 4 张新作。与另一个社团 Halozy 类似，DiGiTAL WiNG 也将舞曲作为自己创作的中心，并且积极参与各种活动，不得不佩服社团代表 katsu 的社交力。这次的新作「デジウィ iMPACT」也非常跟随潮流，dance，eurobeat，pop，EDM 等等风格应有尽有，全是能够让听众跟着情绪高涨起来的乐曲，正如其名是一次“impact”。花たん演唱的 Tr.2「inverted RAINBOW」中可爱和力度共存，唱功淋漓尽致；卖萌电波专业户ななひら带来



U.N.REAL

久违的 SYNC.ART' S 突然诈尸，重建了官网，还在 C88 上发布了时隔两年的新作，一时间比起期待，更让人有些摸不着头脑。毕竟五条下位已经很久没有出现在同人圈，和同样走的决绝的 tsukasa 等一众狐朋狗友搞起自己的商业工作室 arte-refact，各种动画音乐游戏音乐的制作活计干得不亦乐乎。这次五条突然出现在 CM，并且做的还是张东方，此刻我的表情只能用目瞪口呆 .jpg 来形容。好在虽不做同人多年，但人脉还在，本碟的 vocal 阵容还算大气，其中除了 3L，nachi，小峠舞等常客以外还有五条的老搭档仲村芽衣子，以及游女等歌姬。然而比起没什么可挑剔地方的歌姬阵，五条的编曲不仅还保持着多年前的老样子，而且在风格上显得更加陈旧，让本碟完全成了张落后于时代的产物。也许是因为在商业界摸爬滚打了好几年，让他编曲的思路变得更加保守了也未可知，本碟寥寥几首曲目，基本都是普普通通的 pop 风格。附带的一点 rock 色彩也没有让编曲产生质变，算不算 pop rock 都让我感到有些拿不准。本碟的选曲也都是从东方最为出名的几作中挑的有名 BGM，最近几年的新作曲是一个都没碰，总之从头到脚都是普通到不能再普通的一张。不过，如果从曲目本身来说的话，大概还是能够得到差强人意的评价吧。比起本次的作品，更加重要的是此举背后的意义，如果他真有正式回归的打算，而本次只是试水的话，也许还是能够让人产生一丝对于接下来的期待。

的 2 首曲目也展示了她的电波嗓，不过有些低的曲调没有让她得到更充分的发挥有些遗憾。其后还有著名电子系 P 主 tilt-six 创作的摇滚风味「KINBAKU」值得留意，最后一首改编自「ディザイアドライブ」的「Reflect」也是笔者很喜欢的一曲。

World Trick

在 EDM 风潮席卷同人音乐界的时候，FELT 依旧一如既往保持着自己的风格，Intro 曲就富含着 FELT 自己标志性的宁静氛围感和 new age 色彩。不过来到 Tr.2「New World」以后，节奏突然加快起来，这突兀的转换让人有些应接不暇。好在舞花的声音一出，我们就可以确定自己听到的还是那个 FELT。舞花清澈的声线配合这次有些 rock 风味的编曲，和 FELT 一贯的明亮旋律组合起来，马上就让专辑气氛热烈了起来。2 首 vocal 曲过去，名字难记的 Maurits' 禅 Cornelis 小哥的 inst 曲目又让气氛静谧了下来。重复的钢琴旋律有种令人恍惚的魔力，为下一曲 Vivienne 献唱的英文曲铺垫好了情绪。下一个部分，Tr.6「Imbalance」为这张碟也增添了时下流行的 EDM 风味，让本碟显得更加多样。最后，终于来到美歌的压轴曲「Landscape」，厚重的旋律和美歌富有特色的深情唱腔将本碟的尾声演绎得足够到位，音乐结束之后仿佛还在耳边盘旋。



轻音乐系
Mood Music

東方爆音ジャズ 8 & 東方フィルハーモニー交響楽団 2 妖



東京アクティブ NEETs 是东方界出名的交响团之一，本次 C88 也带来了两张作品。首当其冲的「東方爆音ジャズ 8 」是每次参展的定番，这次选择的主题是风神录。他们的这个系列风格一向贴合名字“爆音”二字，创作的都是十分热闹的 JAZZ 乐。风神录本身的音乐中有不少显得大气，用这种方式改编的 JAZZ 也有种活泼的感觉，也不会上品优雅的过了头，让人仿佛能感受到几位演奏者玩得很 high 的场景。特别是最后一曲「愉快な日本の神様」，将风神录名曲「明日ハレの日、ケの昨日」改编得跃动感十足。弹奏与吹奏交织，清脆混合着厚实的音律，加上节奏多变的鼓点，听起来十分行云流水，潇洒自如。

另一张以副名义“交響アクティブ NEETs”发布的「東方フィルハーモニー交響楽団 2 妖」（东方爱乐交响乐团）采用生演奏录制的形式，又是一张交响大餐。每曲虽然篇幅不长，但动静有致，起伏明显的编排，可谓麻雀虽小五脏俱全。这张作品全曲来自妖妖梦，选曲也都是十分受好评的人气曲目。交响乐的演奏弥漫着妖妖梦中弥漫的哀愁气息，动与静的安排也让曲子的重心十分明显。在演奏趋向安静时，如呜咽般的弦乐营造出愁绪的气氛；待到高潮来时，管弦齐奏的旋律又显得很是恢宏。本碟的曲目安排刻意与原作中的音乐顺序完全一致，仿佛再次体验到妖妖梦全篇的感受大概就是作者想要达到的效果。Tr.1 用原曲「無何有の郷」作为开场，缓慢的吹奏逐渐将人带入静静聆听的心境中，经过中间几曲的旅程，一路发展到与游戏中一样的高潮部分「東方妖々夢」。本曲高潮部分层层递进的音高用高亢的吹奏表现，让原作中的气场得到了还原，随后的「墨染の桜」与「ネクロファンタジア」两首连发，好像又回到了那个反魂蝶八分咲，樱花漫开的瞬间。将本碟完整地从头听到尾，就好像又经历了一次妖妖梦中的旅程。



水古譚 -suikotan-

上一次在例大祭 12 时介绍过的流派未月亭这次又推出了风格与上一次的作品「月読 -blue moon-」一脉相承的新作「水古譚 -suikotan-」。作为流派未月亭的和风系列第三弹，这次他们使用了钢琴与古琴，三味线之类的和乐器来交织出充满静寂味道的和式作品。这张作品改编的原曲来自辉针城，制作人员方面还有来自凋叶棕的 RD-Sounds 参加，这也是流派这个团体首次有外援加入。曲目方面，这种静寂的轻音乐一路听下来就是很好的感受。

不必特意挑选哪首，适合用来宁静心绪。除了纯音乐以外，本碟中也有 2 首 Laco. 演唱的曲目，歌声与静谧的音乐意境十分契合。另外，RD-Sounds 在本碟中的一曲「鬼謳」风格也很独树一帜，用通篇仿佛“嘈嘈切切错杂弹”似的敲击音效演绎出了这首鬼人正邪原曲战斗的跃动感。



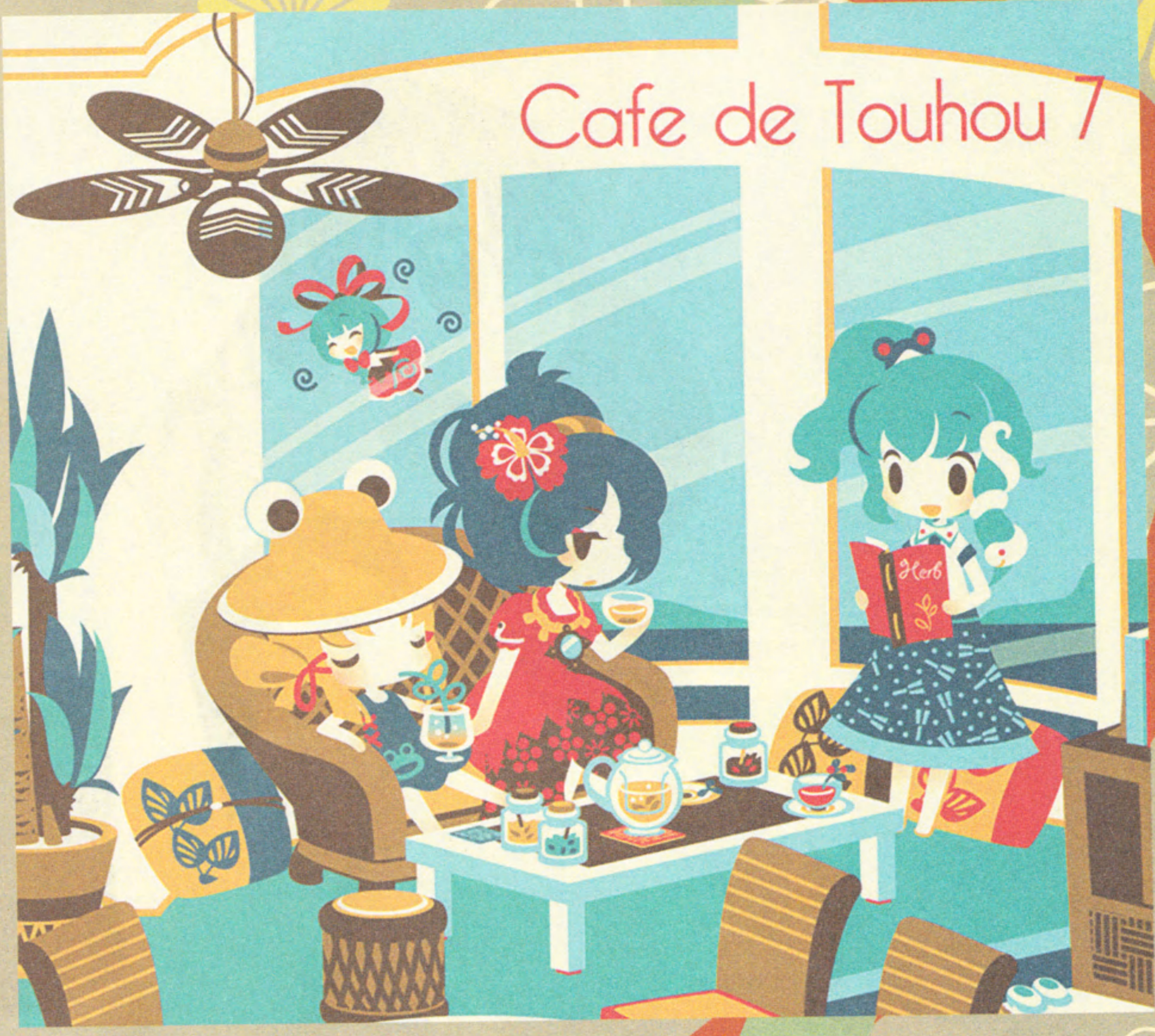
Quartet - カルテット -

结束了“东方志奏”系列已久的彩音～xi-on～，在之后的时间里一直尝试着各种不同的风格与形式，足迹遍及钢琴乐，交响乐，JAZZ，EDM，简直是玩遍了各种花样。大概志奏系列的终结对他们来说也是个新的起点，而这对于听众来说也是一件好事，每次都能有新的期待。这次他们选择了神灵庙作为主题，来了一张弦乐四重奏，这从专辑封面上也能很容易地看出。在 EDM 盛行世界的今天，有时候换换口味聆听一下这种仅仅又弦乐构成，不含任何修饰的音乐，也一样能感受到音乐的美妙之处，这就是音乐的魅力吧。我特别喜欢的神灵庙原曲「デザイアドライブ」在这张专辑中也有收录，四重弦乐奏出的这一曲果然很有听头。弦乐之间的分工各司其职，有低沉的铺垫者也有高亢多变的领头人，组合起来的丰富程度完全不让人觉得这只是简单的四把乐器发出的声音。



Cafe de Touhou 7

以“我们创作好音乐”为社团宗旨的 DDBY 本次参加 C88 的作品是已经出到第七张的「Cafe de Touhou 」系列最新作。在之前的系列中，DDBY 挑战了形形色色的概念和主题，而这次的设定则是以海边咖啡店为主题，全曲来自风神录的改编。曲目特色，有着东方咖啡系列一贯的洒脱随性，但与之前不一样的是这次的概念。按照制作者自己的话说，这次想要做出的并不是之前那种让人仿佛嗅到咖啡与红茶香气的优雅风格，而是更加强调清爽与清凉感。其实，从作者自己的角度出发，这个系列在第三张的视点就已经完结。这不是说作品本身，而是说作者自己的能力方面。在制作第三张时作者经历了一番苦战，感受到了自己的局限，因此从第四张到现在都是在挑战各式各样新鲜的主题。在这途中，作者也走了一段时间的弯路，过于重视曲目是否有“咖啡店”的优雅感觉，而有些弱化曲目本身的趣味性。所幸在意识到这些后，这次他终于拿出了不过分追求技术面和真实感，让人能够单纯享受的作品。本碟共有 8 曲，没有限定的风格与乐器，曲目各自都有自己能够让人感受到的特色，当然也保留着原曲本身的精华。闲暇之时打开播放器，让这样的曲目流淌过耳边就是一种享受，并不需要刻意去在意太多东西，相信作者的宗旨也是如此。当然，如能给自己来一杯咖啡，一定会更有感觉吧。





结束语

Epilogue

回顾过去并不算太久的 C88，同人创作者们十年如一日地参加着，创作着，似乎终日都在考虑新的作品。到了 CM 的日子，无论他们平日是上班族还是专业创作者，都会来到高温的 CM 战场奋战，让自己的创作与世人见面。这是一种与乏味日常截然不同的生活，不过，也许身处其中的人们并没有我们想象的那么特殊。他们中间有许多以此为事业的人，但想必也有更多并不那么出名的，平日里普普通通的人们。这些人一样要应付日常琐事，在普通生活的狭缝中挤出时间来追逐梦想，而构成这种创作土壤的正是这样的大多数。当然，环境有别，很多事情无法一概而论。但最重要的区别始终只有一点：“去做”或“不去做”。如果你正在迷茫，抑或不满于现在的生活，有着自己的各种念头的话，这些承载着作者梦想的同人作品也许能带给你音乐之外的更多收获。



今天也是 Let's WORKING!! "萨满旺旺"的一天

——『迷糊餐厅』北海道札幌圣地之行

■文/完蛋了的国王 ■责编/白石 ■美编/塔里

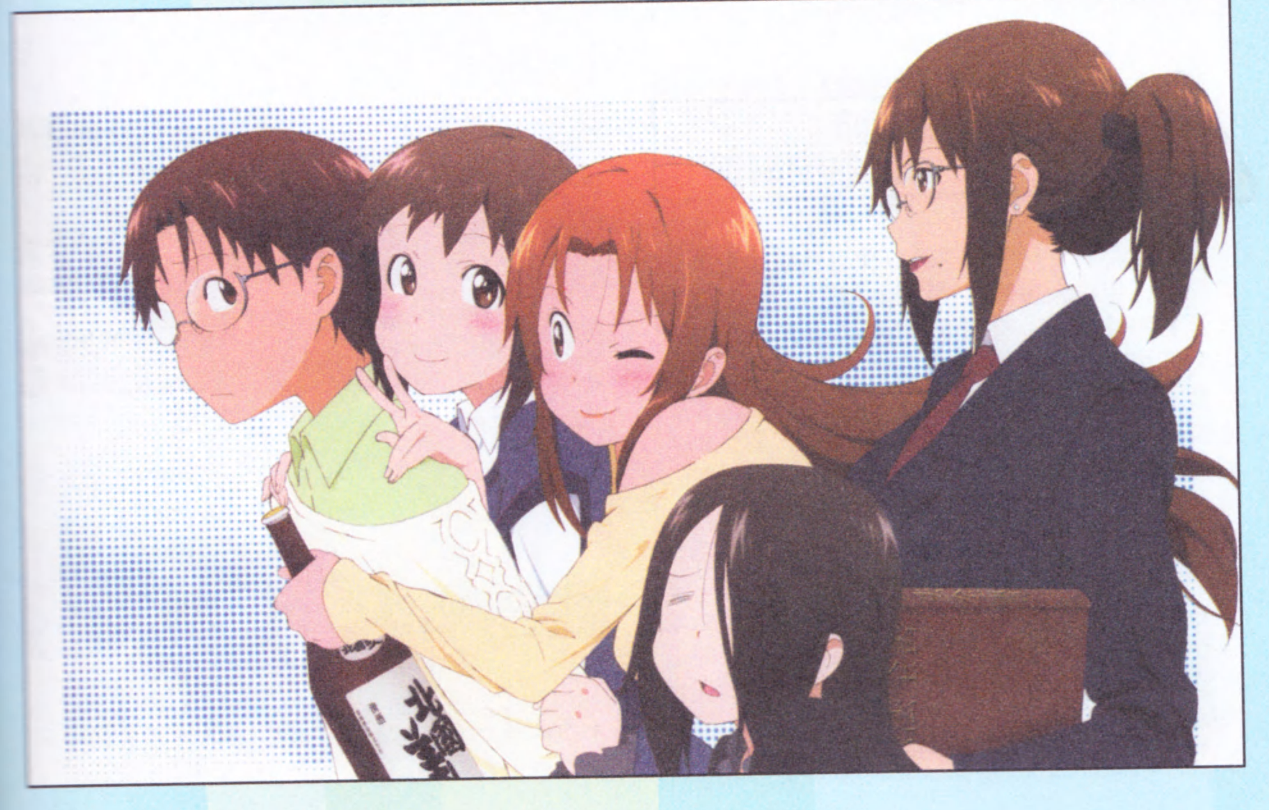
IT'S ALREADY TEN YEARS?

这漫画有十年了，谁信？

“萨满旺旺～萨满旺旺～～萨满旺旺～萨满啊哟噜！”

充满着意味不明的谜之清爽感的歌词，元气满满仿佛卯足了劲在传递正能量的和声，再加上色调明快小花样层出不穷的作画和演出，当年这首由“大神”神前晓谱写的OP神曲甫一出现便在大街小巷传唱开来，『迷糊餐厅(WORKING!!)』这个名字也很快广为人知，笔者还记得当年Comiket上一口气涌现出了一批剧中各位女主角的小黄本，亦有为数不少的腐本掺杂其中，以一部没什么来头的小制作而言，能受到如此多的关注，且角色人气分布十分均匀，可见A-1 Pictures改编团队在脚本、人设、音乐等各方面的实力之强。从2010年4月动画第一季开播以来，一晃五年过去了，动画界的江山早已改了颜色，如今再看睽违四年之久的第三季，不得不让人感叹这部作品的生命力，或者应该说更应该感叹原作的耐力，因为从2005年1月漫画连载开始计算，时至今日已经在竞争激烈的业界生存了十年以上，一部以餐厅为舞台的恋爱喜剧四格漫画能画十年，说出来谁能信啊？

如今高津カリノ就是在天朝也算是个小有名气的漫画家，但放到十年前即使在11区也几乎没有人知道她。这位出身于北海道的80后女漫画家并没有她的同乡“牛姨”荒川弘那样的实力和资历，倒是与笔者上期刚刚介绍过的原悠衣一样，是个很擅于找风口的漫画家，比原悠衣稍早两年踏上职业漫画家道路的高津カリノ在2002年时就开始在网上连载四格漫画，两年后得到机会在新创刊的『YOUNG GANGAN』上出道，或许是老乡牛姨在GANGAN系杂志的声誉给了高津カリノ一点点加分，她的本格处女作『迷糊餐厅』得以伴随着『YOUNG GANGAN』一直健健康康地生存至今，还三度被动画化，这绝对不是仅仅靠“运气”二字就能说得过去的。2004年底『迷糊餐厅』第一次出现在杂志上时，四格漫画还没有真正流行起来，更何况将一部以餐厅为舞台的所谓“职场漫画”放在一本青年漫画杂志上连载，跟『竹剑少女』、『地上最强新娘』、『荒川爆笑团』这些一听就洋溢着青春气息的作品列在一起，乍听之下总让人感觉有点格格不入。事实上『迷糊餐厅』也确实没有一下子就红起来，等四格漫画改编动画的浪潮掀起，A-1将『迷糊餐厅』搬上荧屏时已经是漫长的五年后的事了。其实真正令人惊讶的并不是『迷糊餐厅』十年历史的几乎一半时间都在半红不黑中度过，而是这样一部作品竟能连载十年，成为史上篇幅最长的四格漫画之一，而且自2015年第二部连载重开以后丝毫不见有在短期内完结的迹象，谁也不知道高津カリノ能画到几时，当然更无法断言现在我们看到的动画第三季将是最后一次动画化。



老实说『迷糊餐厅』的魅力并不是三言两语能概括的，首先漫画原作和动画就不完全是一回事，单说漫画的话，这是高津自地下时期就开始打磨的一部作品，主要角色的构思相当成熟，其角色个性往往都鲜明到极端的程度，让读者很容易在四格漫画局促的篇幅和干涩的画面感中直观感受到角色的个性魅力，由这些角色所制造出的各种段子笑料，虽然人工雕琢的痕迹十分明显，却并不让人感觉刻意卖弄，反而因为某种程度的不真实感而让人感到亲近。不过在舞台设计方面，高津则务实地选择了身边的某家家庭餐厅为

原型，一下子拉近了作者与读者之间的距离，这点并不像有那么点好高骛远的原悠衣因为患了一种叫“金发少女”的病而固执地加入自己完全外行的英伦元素，拼命靠和式英语的笑料攒人气。当然从结果上说，完全走本土庶民路线的『迷糊餐厅』和走和洋折衷路线的『黄金拼图』都在商业上获得了成功，四格漫画大热的大环境乃是功不可没的。

四格漫画的单调简约和动画的热闹绚烂是形成鲜明对比的，所以如果没有A-1社的成功改编，『迷糊餐厅』想必也不会有今天的人气。2010年『迷糊餐厅』第一季播出时，虽然大家都还处于四格漫改的摸索阶段，但几家实力雄厚的大公司都多少摸到了一点路数，最屡试不爽的几招就包括豪华声优阵容、高质量人设和作画、重视音乐制作、以及实地取景圣地巡礼等，这些招数大都是从制作其他题材动画时挪用过来的，没想到意外的管用，其中最后一项的圣地巡礼历来是A-1社的强项，早在2008年制作『神薙』时就从深得京阿尼真传的宽叔那里习得了实地取景的重要性，此后屡试不爽，已经一跃成为能与京阿尼一较高下的圣地巡礼方面的专家。遇到『迷糊餐厅』这种稍有特殊的情况其实也并不难应付，要找到一家家庭餐厅做舞台简直易如反掌，而漫画的发生地北海道又是一个取景资源非常丰富的观光胜地。『迷糊餐厅』名为“职场漫画”，实际上场景发生在餐厅以外的情节非常之多，主角阵毕竟有近一半是学生，套用一些诸如约会、郊游之类青春恋爱喜剧里惯用的桥段也不显得违和，此时实地取景的工作恰好发挥A-1社的强项。

而相比之下高津カリノ的另一部作品『跟班×服务』同样以北海道人的职场日常为题材，但因为描写对象是工作琐碎且繁忙的区政府机关公务员，日常工作的篇幅比『迷糊餐厅』要多出许多，相对生活化的场景就不怎么多，实地取景的必要性大幅下降导致趣味性不足，作品的人气自然远不如『迷糊餐厅』高，4卷以后就完结了。这从一个侧面看出，如实地取景这样的幕后工作对一部动画的人气起到了何等微妙的作用。

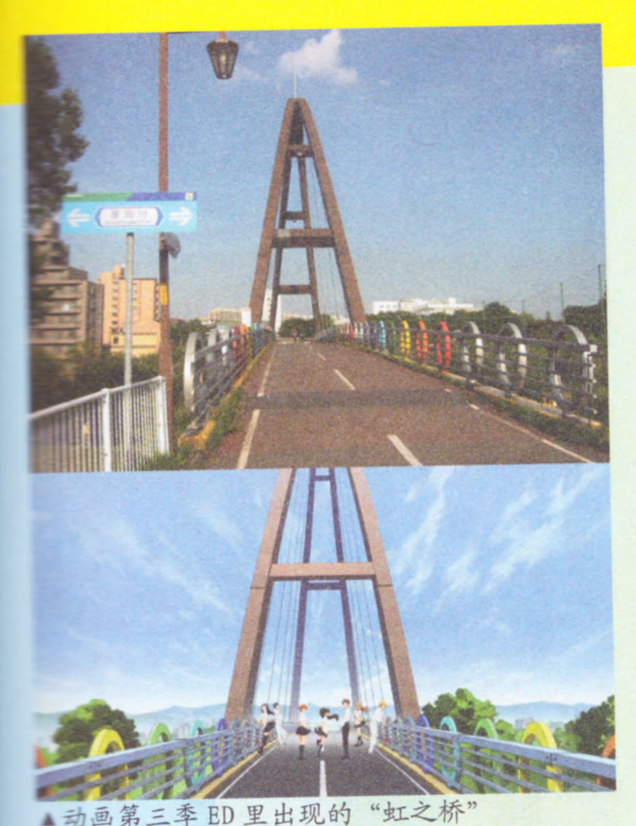
WAGNARIA IN HOKKAIDOU 在北海道某处的“瓦格纳利亚”

『迷糊餐厅』原作明确以作者的家乡北海道为舞台，但跟大多数四格漫画一样并没有讲明具体是在哪个地方，于是就需要A-1来发挥想象空间了。作为一部以家庭餐厅为主要场景的漫画，舞台“瓦格纳利亚”的所在地自然应该是人口稠密的繁华城市里，提到北海道最具有代表性的大城市，那无疑就是札幌了。虽然不太清楚作者高津到底是北海道哪里的人士，不过据说曾经住在札幌的清田区，所以她的作品以清田区为蓝本来创作也是顺理成章的事，在『跟班×服务』漫画中曾出现过的区政府大楼已被证实为清田区政府办公楼，只不过在改编为动画后取景地临时改为了与清田区相邻的白石区政府大楼，这其实也没什么大不了。A-1确实到清田区取了景，而且用在了让人意想不到的地方。『迷糊餐厅』第一季每到结束前做“下回预告”时都会出现一张写实的背景照片，乍看像是个随处可见的停车场，三三两两停着几辆私家车，如果不是兀自耸立在一边的一座时钟，还真不好辨认这究竟是哪里的停车场，实际上这就是清田区平冈公园外的停车场，这个平冈公园也曾多次出现在动画中，下文中会详解。





▲动画第一季ED里一直出现的场景其实是平冈公园第一停车场


▲动画第三季ED里出现的“虹之桥”

『迷糊餐厅』中出现的餐厅“瓦格纳利亚”在现实中并没有特定的原型，日本所谓的“family restaurant”直译为家庭餐厅的话并不是那么好理解，其实就是天朝大城市里常见的“萨莉亚”那种休闲餐厅。本来“萨莉亚”就是伪装成意大利料理的日本品牌，在日本做成了上市公司，后来又进军中国市场。家庭餐厅在日本一直很有市场，其特点是餐厅以连锁模式经营，多开在平民区，菜品普遍定价不高，大多在500-2000日元区间内，店面宽敞，料理又是现点现做，不似快餐店完全是用半成品来加热，所以无论从价位、环境还是口味上来说都属中上水准，是庶民非常喜欢光顾的大众餐厅。在很多动画里都曾出现过某长居深闺的大小姐第一次跟庶民男友约会，被带去家庭餐厅吃饭还显得特别好奇和感动的桥段，这固然是对有钱人阶层的一种揶揄，但也体现出家庭餐厅亲民的一面。日本目前规模较大的家庭餐厅连锁品牌有萨莉亚、COCO'S、Jolly-Pasta（上一期在『黄金拼图』的圣地巡礼中刚刚提到过）、GUSTO、Denny's等十几个，一些是全国性乃至国际性的品牌，一些则是地方性的品牌，版图分布相当复杂。比如拥有千家以上店铺，经常在动画里露脸的萨莉亚却一直很难打入北海道市场，只在札幌的两个车站设有两家分店。所以要具体锁定“瓦格纳利亚”的原型就是哪家公司旗下的品牌是很困难的，而且从商业角度上说也未必有这个必要，毕竟把一家餐厅拉来做赞助商，然后鼓励大批观众去圣地巡礼，宅男们一进门不点菜而是到处拍来拍去，显然对餐厅的营业谈不上促进反而成了妨碍。于是“瓦格纳利亚”就被作为一家架空餐厅任由A-1自行发挥。话虽如此，其他的舞台场景都有实实在在的实地取景，『迷糊餐厅』的圣地巡礼并不会因此而掺水。

JYOUZANKEI HOTSPRING

定山溪温泉：札幌的奥座敷

纵观五年来的这三季动画，取景地多的是市井住宅、稍显冷清的商店街这些无甚特征的地方，再有就是一些都市性的公园和购物中心，也谈不上圣地巡礼的好去处，唯独只有第一季惊鸿一现的温泉之旅才多少能勾起一些国外圣地巡礼爱好者们整理行囊到此一游的冲动，这个温泉游的目的地就是札幌近郊的定山溪温泉。

因为第一季播出时年代稍显久远，笔者觉得不妨先简单回顾下剧情，第一季第8话一开头“瓦格纳利亚”家的水管不慎被施工队挖断，餐厅遂决定临时歇业一天，店员们因此得到了难得的共同休息日，于是大家决定去温泉一日游。患有男性恐惧症，素有“凶犬”恶名的伊波白昼在众人的怂恿下也决定一同前往，结果虽然闹出了不少笑话，但温泉之行还是以圆满的方式收场了。剧中有一个细节是众人因为迁就伊波家的门禁而放弃住宿一晚的计划当天就返回了札幌，所以从地域关系上说这必定是一个可以让游客有充分时间当天往返的温泉乡，而实际的取景地就是与札幌市中心只有几十分钟车程的定山溪温泉。

定山溪温泉位于札幌西南部南区的山中，距札幌市中心的直线距离大约十几公里，有着“札幌的奥座敷”之称，“奥座敷”在日语里原指里屋，意思相当于中文里的“后花园”，既然是札幌人的后花园，那么想必一定是千客万来，熙熙攘攘的热门景点，事实也正是如此。定山溪温泉和整个北海道的历史一样并不很悠久，其实在明治维新以前北海道绝大部分地方还是跟化外之地没什么两样的阿奴伊人原住民的地盘，1868年（明治元年）北海道设厅，作为厅府的札幌开始大兴土木，定山溪温泉的发展也大致是在同一时期，自1866年第一家温泉旅馆美泉定山开业以来，至1918年定山溪第一条铁路线开通，发展了半个世纪才颇具规模。定山溪的自然环境很好，四面环山，中有溪流缓缓淌过，温泉从溪流底部涌出，因此水温适中，泉质为盐化物泉，对治疗关节神经痛、肠胃病、妇科病有一定疗效。定山溪温泉乡自形成以来除了战争期间一度萧条以外，伴随着札幌的急速繁荣也一步步发展成为年接待


▲定山溪汤之町的巴士站，手汤就设在站内，供等车的汤客玩耍

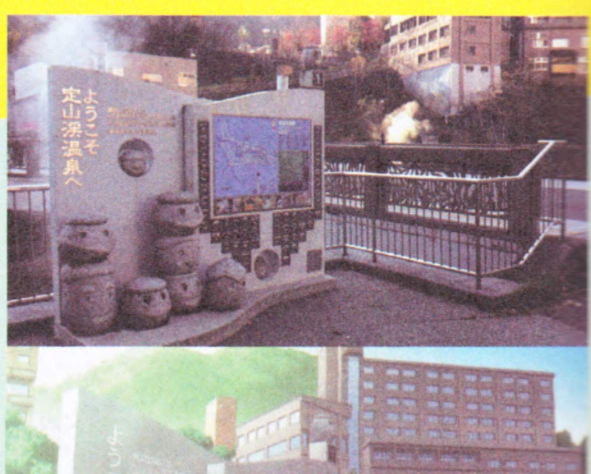

▲此处就是温泉旅馆“ふる川”前的车站


▲定山溪温泉的绘马区



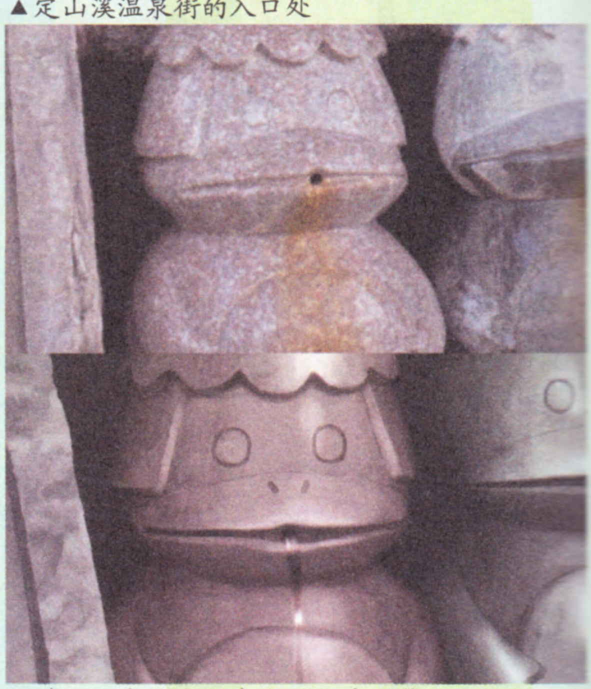
旅客数量达百万级的热门旅游区，大约十年前的数据显示定山溪年接待来访汤客 240 万人次，其中三分之一强是当天往返的短途游客，剩下则都是住宿温泉旅馆的汤客，十年后这个数字恐怕有增无减。在百万级的汤客中，像『迷糊餐厅』中“瓦格纳利亚”一行人这样的札幌一日游客一年有 90 万人次，而整个札幌也才 200 万人口不到，可见定山溪温泉在本地人中受欢迎程度之高。其实定山溪温泉的交通便利程度并不算高，之前提到的定山溪铁路线原是为采矿而建，1969 年就已经废弃，目前并没有直通定山溪的铁路交通，只能乘坐巴士或自驾前往，这使得同样年接待量达百万级的定山溪与享誉国内外的草津、热海、箱根、有马、别府等日本著名温泉乡相比不免显得有些闭塞落后，但札幌人并没有觉得有何不妥，只要在札幌市中心的札幌站坐上定（山溪）通巴士或道南巴士的定山溪线，晃晃悠悠一个半小时不到就到定山溪温泉的中心地带了，说起来并没有丝毫不便之处，想想也对，到了北海道就要淡化时间概念，换一种缓慢的生活节奏才对，计较电车比巴士多省下的几十分钟光阴如何能玩得尽兴。

当然一个温泉乡的人气想要维持得更长久，尤其是想吸引更多的年轻人、外地人和外国游客到访，除了先天优越的自然条件，后天的人为营造也是必不可少的，这就是所谓的“特色”。以服务行脚商、矿工等庶民起家的定山溪温泉在上世纪 60 年代华丽转型后也终于找到属于自己的特色，1965 年札幌本地出身的漫画家おおば比吕司应定山溪观光协会之邀，为温泉乡出谋划策确定了以日本民俗中最具亲和力的妖怪河童作为定山溪的吉祥物，以此为契机，定山溪人以漫画家笔下的河童形象为基调，开发了河童音乐、河童民俗祭、结合当地背景的河童传说等一系列河童文化的产物，经过几十年的积淀终于将定山溪温泉打造成了远近闻名的河童温泉乡，关于这一





▲定山溪温泉街的入口处



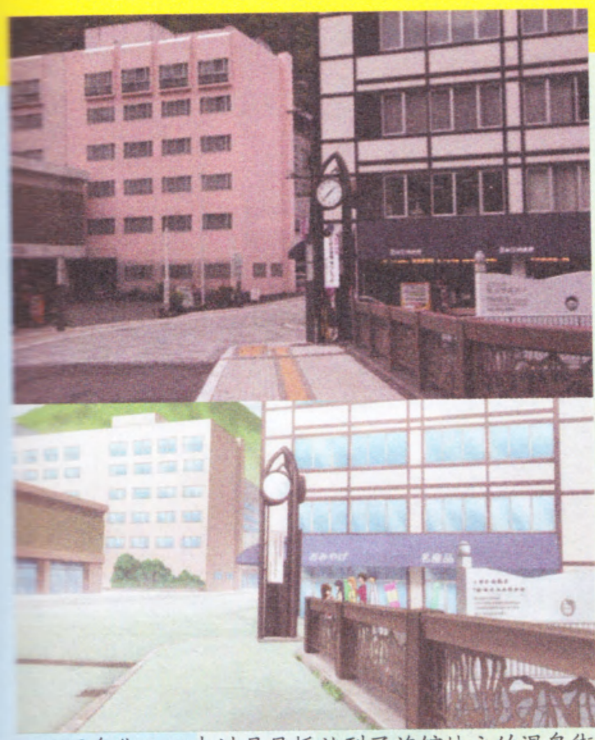
▲嘴巴里会流出温泉水的河童石像

点在『迷糊餐厅』动画中也有很多直观的体现，可以说不少像白杨、伊波这样的女孩子都是被可爱的河童文化吸引到定山溪来的。

『迷糊餐厅』剧中一行人的定山溪温泉之旅从搭乘不同的交通方式开始，无论是自驾还是坐巴士，一般的汤客都会选择在一个叫“定山溪汤之町”的车站下车，这里可谓是小小的定山溪温



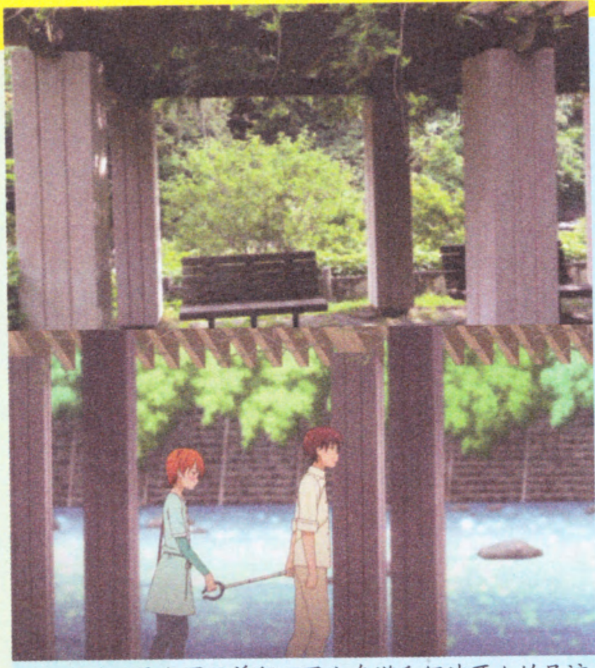
▲“鹿之汤”温泉旅馆前的路牌，指明了两条主要的观光路线

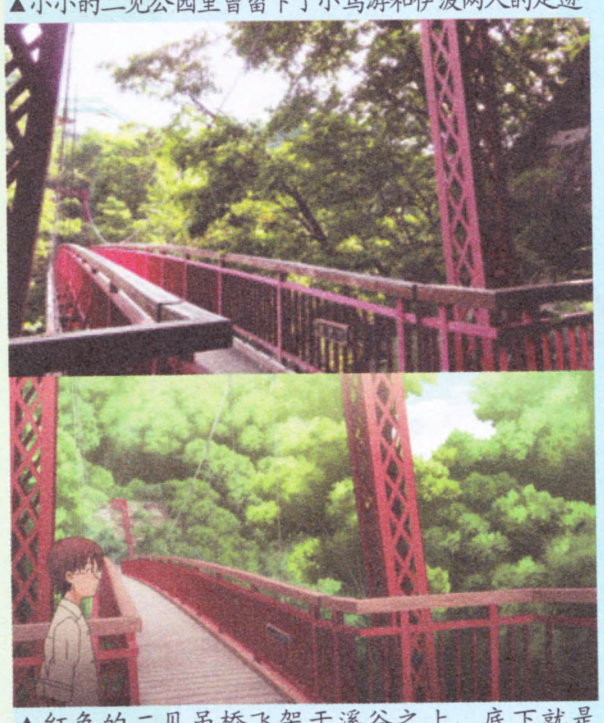

▲从温泉街入口走过月见桥就到了旅馆林立的温泉街

泉乡的枢纽，也可以说是稍显冷清的温泉街上最为热闹的地方，主角一行人抵达并汇合后就从这里开始分头行动。其中一个方向是二见公园和二见吊桥，这是小鸟游和伊波两人单独走的方向，他们经过一所叫“鹿之汤”的温泉旅馆，走过有藤架遮蔽的小小的二见公园的回廊，就到了绛红色的二见吊桥处，在吊桥上可以俯瞰底下丰平川流经的溪谷，虽然算不上胜景，但在夕阳下也别有一番风味，小鸟游在这里无意间攻陷了伊波的芳心，说实在的没怎么见识过好山好水的伊波也挺可怜的……二见公园和二见吊桥在定山溪也勉强算是个景点，定山溪与其说是靠自然风景来吸引汤客，还不如说是靠后天营造的河童文化打响了名气，但这些与河童有关的事物都是后人穿凿附会而成的，并没有什么渊源可言，一百多年前的定山溪还是阿奴伊人的故乡，况且河童的发祥地也不可能在北海道，伊波等人口中所谓的传说是只有 40 多年历史的“人造传说”罢了。

人造归人造，可爱就可以了嘛，很多日本年轻女性的价值观就是这样的。在日本，闺蜜游是一块很大的蛋糕，日本的职业女性在婚前很懂得充分享受生活，既然结婚后总要放弃自己的事业转型做专职主妇，而且日本人也没有自备嫁妆这一说，未婚女性的收入完全可由自己随心所欲


▲通往二见吊桥的小径


▲小小的二见公园里曾留下了小鸟游和伊波两人的足迹


▲红色的二见吊桥飞架于溪谷之上，底下就是缓缓流过的丰平川

地支配，况且职业女性的收入虽然远不及男性，但普通企业一年还是会发两次奖金，就算薪水不多可一旦奖金到手还是有让人想要奢侈一把的冲动，于是购买高档消费品和旅游就成为她们拿到奖金后最理所应当的用处，于是闺蜜游在日本就火爆得不行。日本各地的景点为了迎合年轻女性和儿童的口味很喜欢把事物煞有介事地装扮一番，搞得越可爱越好，以博取妇孺们的欢心。与此相对的另一条路线则是走高端精品化路线，赚退休金多得花不完的老年人以及外国土豪游客的钱。白杨、伊波、山田这样的女孩子显然是很吃“萌物”这一套的。在从车站分头行动后，这一行人沿着月见桥游逛定山溪温泉街，一路所见的就是作为本地招牌物的各种河童雕塑。笔者觉得当地的这些雕塑不见得像水木茂老家的妖怪大街一样出自名家之手，艺术价值不凡，而且要说是否可爱也有点微妙，不过观众终究是看角色而不是看背景的，角色的一举一动才是关键。


▲温泉街上随处可见的河童雕塑



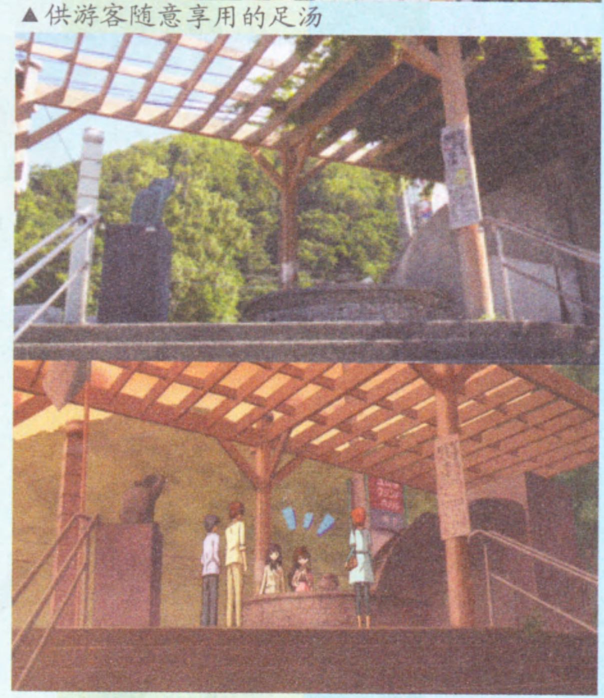
太阳下山后，一行人重新汇合，在车站附近的足汤和手汤又小玩了一会。足汤顾名思义就是泡脚的池子，一般都是免费的，日本很多有名的温泉街在这一点上考虑得十分周到，都会把足汤设在人流最密集的地方。来温泉的汤客无非分三种：住店泡汤的、不住店当天往返泡汤的、不进汤池纯粹来观光的。住宿温泉旅馆因为含早晚两顿饭食所以代价不菲，定山溪并非顶级温泉地，以剧中取景到的日式温泉旅馆“ふる川”为例，非旺季时包两餐的一晚住宿费也要 25000 日元左右（约折合软妹币 1300 元 / 两人），在国内够住四星级酒店了。所以有人就选择当天往返式的泡汤，泡一次很便宜才几百日元，跟去一趟澡堂子没什么差别。更有人来旅行纯粹为了观光，不乐意费劲进堂子里泡，但也不愿白来一趟温泉乡，所以专供游人泡脚解乏的足汤就应运而生了。笔者这几年既在南纪白滨享受过几万日元一晚的无敌海景温泉套房，也在有马温泉街有名的“金之汤”外品味过完全不花一分钱的足汤，感觉到泡温泉重要的是和谁一起来，是彼时彼刻深处温泉街时轻松而愉悦的心情，而并不在于花费多少。每每看到有不同性别、国籍、年龄的人一同围坐在足汤里，伸出形状各异的脚丫子，边泡脚便展露出满足的表情时，笔者就不禁佩服起日本人的待客之道来。至于手汤，其实说白了就是个引入温泉水的小池子罢了，定山溪温泉街的那个手汤池中有两尊河童的石像，据说边许愿边从河童头顶把水灌进去，水从嘴里流出来的话愿望就能实现。这当然也是后人的附会之辞，民间传说河童头顶着一盏碗，碗里盛着水，一旦不小心把水打翻河童就会死，所以碗里必须一直有水，这才是往河童头顶上灌水的由来吧。



▲



▲供游客随意享用的足汤



▲换一个角度来看定山溪汤之町站内的手汤

MULTIASPECT OF SAPPORO

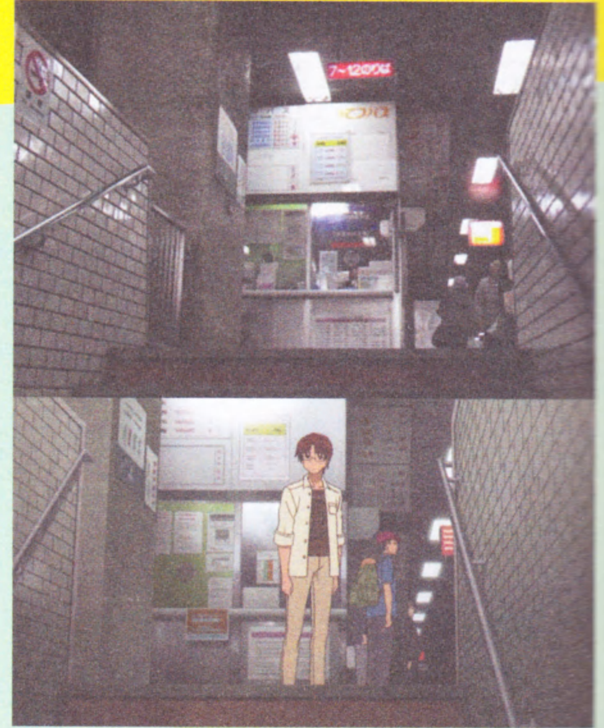
从狸小路到羊之丘，体会札幌的很多面

游过了定山溪温泉，一下子感觉有一种“『迷糊餐厅』的圣地巡礼就此可以告一段落了”的虚脱感，其实在札幌市区内还有几个地方值得逛一逛，充实一下对这座北海道最大都市方方面面的了解，毕竟动画播了三季，取景地还是不少的。

无论以动画播出的时间顺序，还是以巡礼的地点顺序，最先拜访的取景地都应该是位于札幌市正中心位置的札幌站。动画第一季第 1 话开头描绘的场景就是白杨学姐被懒汉店长打发到外面派传单拉壮丁，机缘巧合下拉来了的兼职人选就是小鸟游宗太，小得像水蚤一样可爱的白杨学姐拼命努力派传单的场所就是札幌站前。这里是进出札幌的陆上门户，是由 JR 札幌站、市营地下铁札幌站和札幌巴士总站组合而成的巨大枢纽车站。外国游客来到北海道一般都在新千岁机场落地，而后乘坐千岁线空港快速列车抵达札幌站，从这里转乘函馆本线就可以方便地去到小樽、函馆、旭川等几个著名的旅游城市。长途巴士的线路则更丰富，富良野、美瑛町、洞爷湖、阿寒湖这些中远距离的热门景区都有直达线路。地下铁札幌站则有南北线和东丰线两条线路贯穿整个市区，市内交通基本上靠地铁和巴士就足够了。札幌站本身是一座大型现代化车站，车站大楼内设有酒店、餐厅和商业街，各种设施齐全，所以把这里选为札幌圣地巡礼的出发点和中转站是再合适不过的了。



▲气派的札幌站及其附属的商业大楼



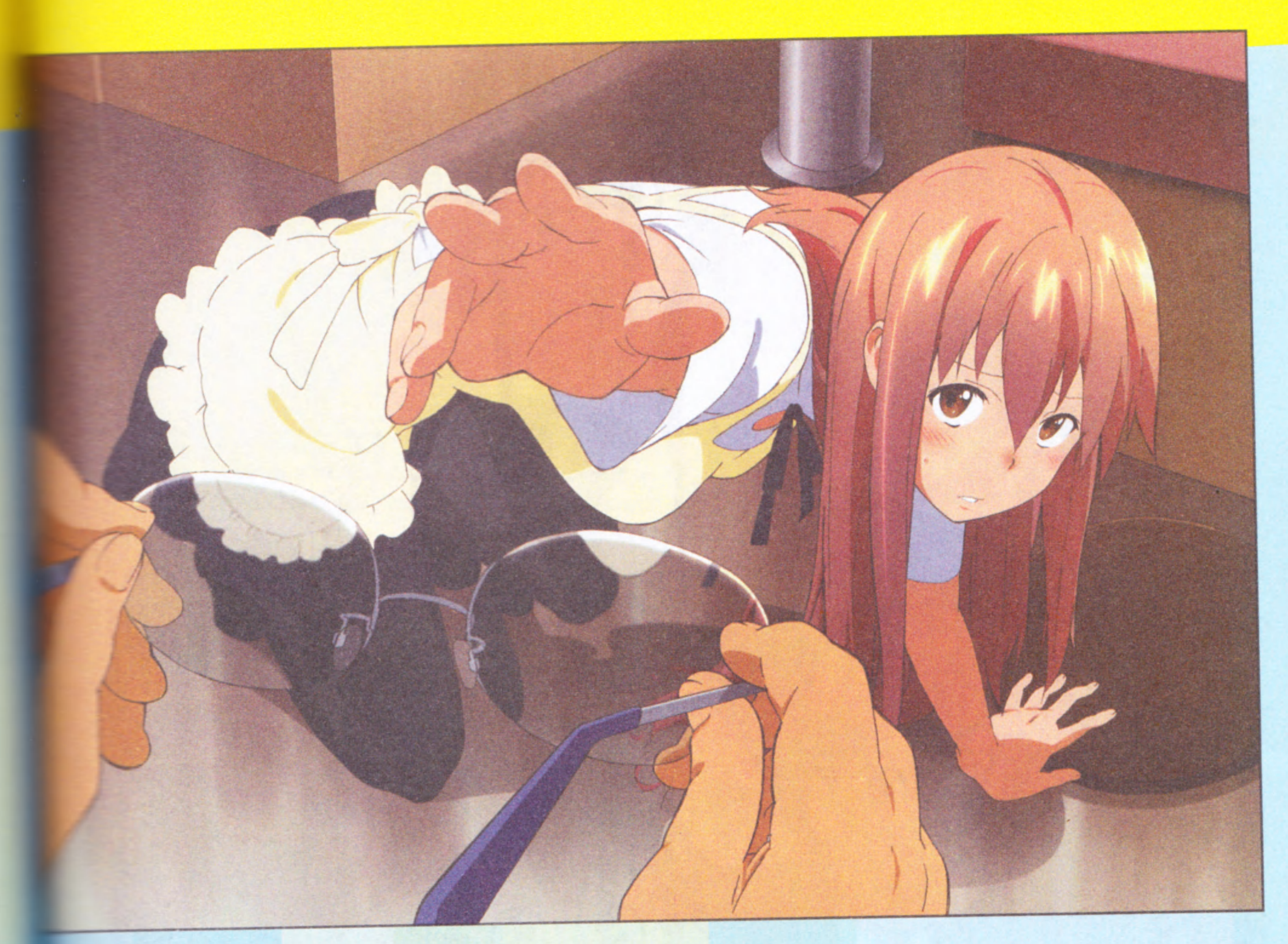
▲札幌站内的巴士总站站台，在后面的窗口里有出售直达定山溪的车票



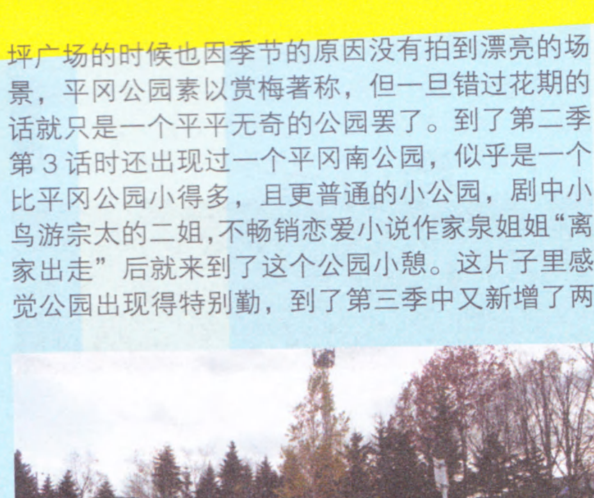
▲札幌站站前的某商务楼，A-1 取景时把大楼展示牌上的公司名牌也一并做了进去



▲札幌市时计台



坪广场的时候也因季节的原因没有拍到漂亮的场景，平冈公园素以赏梅著称，但一旦错过花期的话就只是一个平平无奇的公园罢了。到了第二季第 3 话时还出现过一个平冈南公园，似乎是一个比平冈公园小得多，且更普通的小公园，剧中小鸟游宗太的二姐，不畅销恋爱小说作家泉姐姐“离家出走”后就来到了这个公园小憩。这片子里感觉公园出现得特别勤，到了第三季中又新增了两







▲一字之差的平冈南公园

如果想了解更市井一面的札幌，上文提到过的平冈公园会是一个很好的选择。这是清田区内的一座占地 70 公顷的大型都市公园，并不是什么风景名胜，而是札幌本地人常去的普通公园。除了第一季的次回预告定番式的停车场镜头，第一季最终话也基本上都在公园内取景，这里就是伊波和小鸟游女装后的版本“小鸟酱”约会的场所，剧中两人只是单纯地散步聊天，因为公园里原本就没有什么娱乐设施，他们走过梅林和大草



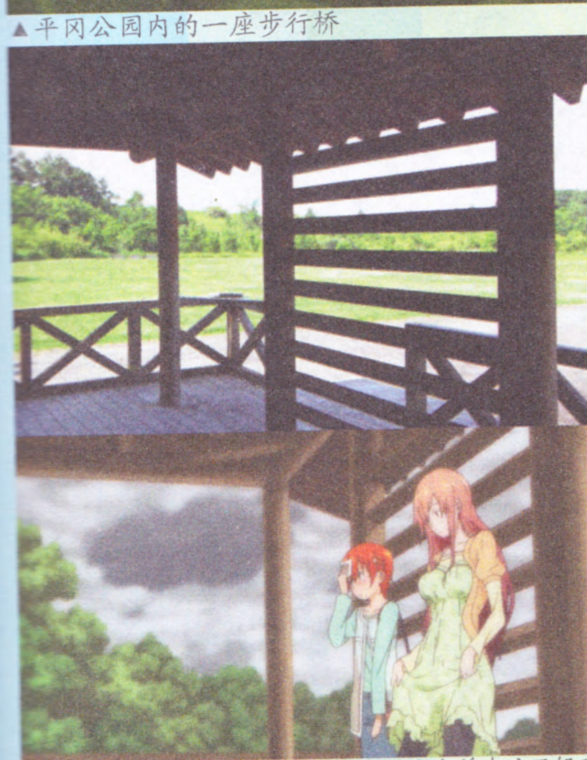
▲平冈公园内的一座步行桥







▲平冈南公园内的小型喷泉



▲平冈公园大草坪上的小木屋，两位主角曾在这里躲雨



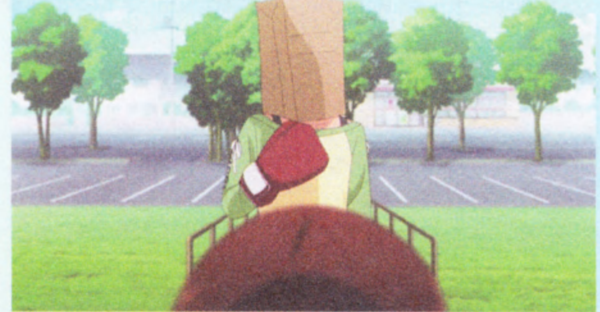
▲从这个角度仔细看一下平冈公园停车场上的那个时钟的细节





▲出现在第三季中的熊泽公园



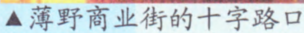


▲同为熊泽公园内，有日本圣地巡礼同好笑称这部动画一直在带观众到处逛公园

个公园，分别是第1话里出现的厚别公园和第5话里的熊泽公园，这两座公园都在厚别区，结合第一季第6话里几处厚别区街景的取景对比，可以推测小鸟游家和伊波家的大致位置就在区内某个地方，距离“瓦格纳利亚”和平冈公园都不会很远就是了，否则伊波靠步行恐怕到不了……很有趣的一点是每一次出现公园的场景，里面都有伊波白昼的登场，都说了她是一只见了男人就揍的超级“凶犬”，大白天这么频繁出入公众场所真的大丈夫吗？监督，你要对社会安全负起责任来呀（笑）！

逛了公园也泡了温泉，最后再走几个札幌传统景点，这一趟“萨满旺旺”的圣地巡礼之旅就算圆满落幕了。札幌这座城市的历史很短，发展之初日本已经进入明治维新时期，所以城市规划中引入了很多时髦的西方理念，留存至今的百年老建筑基本上都是欧风的，走在札幌街头会有置身于横滨或者神户这些早期开埠港的错觉。札幌的闹市区有三个地名是远近闻名的：薄野、狸小路和大通公园。薄野就是札幌的“新宿歌舞伎町一番街”，吃喝玩乐一应俱全，在『记录的地平线』里北海道一带被称为“薄野”，渊源就在这里。狸小路是一条很有名的商店街，历史跟札幌差不多一样长，日本的所谓“商店街”在动画里出现的频率特别高，每个居民区附近基本都有商店街，有的商店街有顶棚，可以全天候逛街，





▲薄野商业街的十字路口



▲左图的十字路口对街的COCO一番屋



▲佐藤与八千代约会时在薄野的十字路口见面，实景中的背景建筑稍有不同

笔者以前介绍过的京都著名的新京极、出町商店街和狸小路商店街都属于这种类型，商店街里小店鳞次栉比，时常伴随着清脆悦耳的叫卖声，庶民的氛围很浓，来这里约会逛街的年轻人其实不少。『迷糊餐厅』第三季第3话佐藤君终于鼓足勇气邀八千代出来约会，两人见面的地方就在薄野的十字路口附近，然后一路逛到了狸小路。不熟悉内情的人看到这样一对年轻人并排走在商店街都当成是一对普通的情侣，只不过普通的女孩子在逛街时还在腰间插着一把日本刀是几个意思啊……还有一处地点大通公园跟前两处一样也都在中央区，“大通”就是大道的意思，是札幌市中心的一条主干道，因为建在大道上作为巨型隔离带，所以就叫大通公园。从札幌站搭乘地铁仅一站地到大通站下车，大通公园、薄野、狸小路均在10分钟以内的步行距离范围中。在大通站附近还有两个札幌地标性的景点——气派红砖洋馆风格的北海道厅旧本厅社和有着漂亮三角屋顶的全木结构洋馆札幌市时计台。其中时计台应该称得上是札幌第一地标了，很多来札幌取景的动画都有意无意地拍过这个时计台，曝光率最高的当属全宇宙最黄最暴力的动画『高校龙中龙』，该作直接把时计台作为主角们日常活动的社团教室所在地，钟楼典雅端庄的建筑风格也算是这部超级下流的动画里难得的一抹亮色了。

最后顺带提一下位于札幌近郊丰平区的羊之丘展望台，这个展望台在日本人中间的名气不亚于时计台。展望台上伫立着美国人威廉·史密斯·克拉克的铜像，此君是北海道历史上著名的“拓荒者”，北海道农业教育的奠基人，在铜像的基座上刻有他的名言“Boys, be ambitious”，以此鼓励年轻人奋发向上。这块地方后来就成了北海道人的“青少年爱国主义教育基地”，不过更多的游客是看中了展望台无可比拟的宽阔视野，来此一饱美景的。『轻音少女』第二季第7话中“秋山澪粉丝会”初代会长曾我部学姐因为大学社团外出旅行而无法参加粉丝会的茶会，画面中可以看到曾我部学姐的身后就是克拉克的铜像，有兴趣的同学可以翻出来看一下补充下脑残元素。▲





▲羊之丘展望台上伫立着的克拉克铜像

INFO

游戏名：11月のアルカディア
中文暂译：11月的理想乡
出品：LevoL
原画：早川ハルイ、cccpo
剧本：今科理央
音乐：宮崎京一
发售日：2015年3月27日

一个妹控的救赎之旅

——点评『11月的理想乡』

11月のアルカディア

ARCADIA OF NOVEMBER

■文/湿帝　■责编/如月千华　■美编/塔里

A redemption journey of IMOTO complex.

引言
Introduction

6、7月份虽然正值一年最热的时节，然而11区的美少女游戏市场却呈现出寒冬的气息，严重缺乏吸引眼球的作品。与其一定要在矮子中拔高个子，我们不如回顾一下今年相对来较为热闹的3、4月份。重走萌系路线的SAGA PLANETS的『花咲ワークスプリング！』,继『黄昏のシンセミア』后桐月与鹰石しのぶ再度合作的Applique的『花の野に咲くうたかたの』,以“王雀孫╳タカヒロ”这一剧本组合为卖点的みなとカーニバル社的『姉小路直子と銀色の死神』……虽然从评价上来看大部分这些作品并非特别出色，但却足以让我们挂念。而在众多作品中，一个陌生的新公司LevoL所推出的处女作『11月のアルカディア』(11月的理想乡)更是意外地成为黑马,取得了不错的评价。现在就让我们走进这个幻想的世界，来看看这个有点反传统的热血王道故事吧。



剧情介绍
Plot introduction

序幕
Prelude

黑夜中，一名负伤的少年在森林中徘徊。

望着夜空中盛放的烟花，少年的思绪回到了一年前……

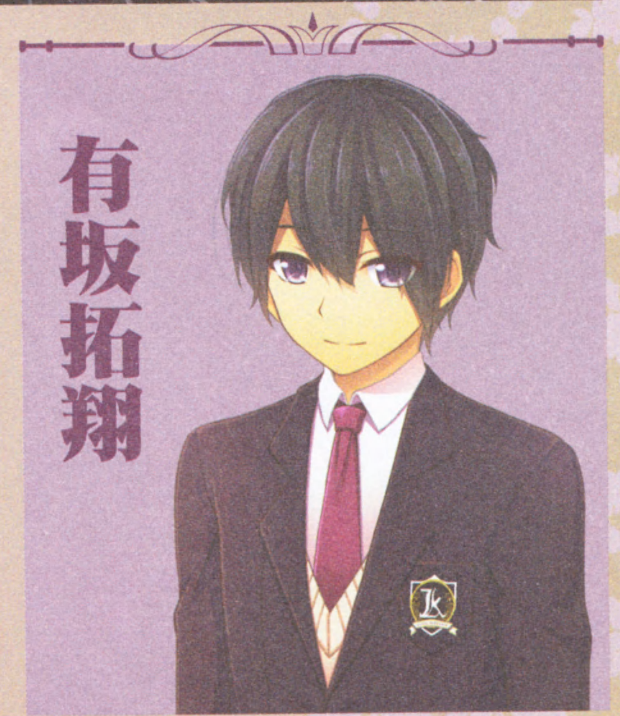
累世岛，远离本岛的南方孤岛，既是一个遍布各种优美景色的小岛，同时也是异能者集居之地。所谓的异能者，是指受到宝石“ORB”影响而得到各种各样的特殊能力的人群。世界上最大的宝石ORB,同时也是一切异能的根源，则存放在小岛上的贵台学园中，其价值无从估计，甚至有这样的传闻：这块宝石能够实现任何愿望。理所当然,这块宝石自然被不少人盯上，但在岛上自警团“Arcadia”的严密保护下，至今相安无事。

自警团以1月到12月来命名，成员皆是异能者，其中11月，12月是由学生组成的团队。

重视感情，温柔稳重的团体核心
——有坂拓翔
天然纯朴，有点笨拙的团体吉祥物
——野野宫枫花
直爽明快，擅长活跃气氛的剑术高手
——三刀屋濑奈
待人友善，深受大家信赖的大姐头队长
——星崎心音
性格轻浮，有点半吊子的小伙子
——笹森彰
沉默冷静，言语毒舌辛辣的见习成员
——羽鸟爱瑠
温柔善良，家事万能的机械人女仆
——爱丽丝

尽管各自的个性不同，但彼此都能和睦相处，相互信赖，从而形成“11月”这个团体。

由于10月底岛上即将迎来创始祭，在创始祭的当日，将会当众展出那块世界最大的宝石ORB。为了防止有不法之徒企图强夺宝石，作为自警团之一的“11月”成员也每天忙碌地进行着保护祭典的准备。但在祭典前的数天，“二月”成员却遭到不明袭击，预示着有入侵者潜入到岛上。其后在拓翔和枫花组队进行巡逻的过程中，意外地发现了可疑人物的踪迹，两人随即进行跟踪，却没料到是对方设下的圈套。深知双方实力差距明显的拓翔为了保护枫花及拖延时间勉强与对方进行周旋，更因为枫花的过失而受伤。幸好千钧一发之际拓翔成功引起了自警团的注意，对方势不妙随即逃之夭夭。得知盗贼出现的自警团加强了岛上的戒备工作，将可疑人士命名为“糸”，并展开搜捕行动。







在创始祭当晚，濑奈和彰中了“糸”的陷阱被抓住，对方更借此要挟拓翔协助自己安全逃离小岛。为了弥补上次令拓翔受伤的过错，枫花解放了自己的异能——狼化，借助嗅觉来探寻“糸”的踪迹，最终成功地找到了“糸”的所在地。面对拓翔的虚张声势，糸却不为所动，更意图向濑奈下毒手。拓翔为护着濑奈以身体挡下致命的一击，之后便倒地不省人事。

幸好治疗及时，拓翔在昏睡几天后终于脱离生命危险，并从11月的其他成员口中得知“糸”最终还是没能落网，所幸ORB依然健在。尽管最后拓翔还是被说教一番，但以这次事件为契机大家的心更近紧密联结在一起。

时间飞跃，转眼间一年就过去了，升为三年级生的拓翔接替了心音成为“11月”的新队长，心音则因为生病住院半年的缘故被迫留级一年，濑奈和彰也升为三年级生，枫花成为2年级生，爱瑠则入学贵台学园并正式成为“11月”的一员，爱丽丝一如既往守望着大家的成长。又一年的创始祭亦要开始了

一切，似乎都没有变化，但是在看不见的地方，有什么东西已经在开始了……

带着鲜花的拓翔来到了某个人的墓碑前面。

“紫菀，好久不见了。”

“终于等来这一天了。”

考上贵台学园，加入到自警团，与同伴的相遇，取得大家信任，成为“11月”的队长。至今为止所做的一切，仅仅只是为了一个目的——“夺取ORB，让死去的妹妹的复活”

——这并非是善人的故事

——也不是打倒邪恶的故事

——这只是一个，为拯救妹妹的人的故事









无法实现的告白

Ad can not be achieved

“强制逆行”，拓翔所持有的异能，其能力是每隔4周就会让其能力持有者强制倒退回3天之前的时间，同时也是导致其妹妹紫菀死亡的间接原因。4年前，为庆祝妹妹的生日，拓翔巧借用这个异能来买到妹妹心仪的礼物，却因此对过去产生了影响，导致妹妹卷入到事故中身亡。懊悔的拓翔无法接受妹妹死亡的事实，决心不惜牺牲一切也要弥补自己的过失。





借由消耗以ORB提取出来的能源制作的异能增幅物质“cube”，拓翔可以以自己的意志来选择跳回3天前的时间。以这个能力作为最大的筹码，拓翔决心要盗取ORB。尽管深知盗取ORB绝非易事，加上“cube”的数目有限的，同时使用过多的“cube”也会对身体产生副作用，即使如此拓翔也义无反顾地走上这条艰难的道路。

经历数次的轮回，拓翔成功掌握了自警团的布阵。而在创始祭当天前，枫花向拓翔告白，但因为这天恰好是拓翔异能的强制发动的日子，枫花的告白没有完整传达过去。回到三天前的拓翔再一次做好夺取ORB的准备，然而脑海里却不断浮现起枫花告白的场景。

创始祭当天，拓翔开始行动，意想不到的是学校居然投入了异能者研究机构“enigma”所研发的自律型机械兵进行ORB的护卫工作，并且其性能远远超出了拓翔的想象。由于警报生效，拓翔只得落荒而逃，在逃跑过程中更被枫花发现。在拼死摆脱了闻讯前来抓捕入侵者的濑奈后，拓翔在枫花的掩护下总算暂时摆脱了抓捕。面对枫花的质问，拓翔坦诚了自己的目的。愤怒，悲伤，无数的感情交织之下，枫



爱瑠告知拓翔自己的目的是要令这个世界的异能消失，并告诉拓翔自己的异能——“虚言看破”的能力是看破别人的谎言，但这个异能也会带给持有者巨大的副作用。在爱瑠脱下长袜后，清晰可见一条黑蛇缠绕着爱瑠的大腿，并在爱瑠说出一句显而易见的谎言后，黑蛇随之向上攀爬。随着谎言越说越多，黑蛇会不断攀爬直至到达心脏，其结果就是会导致异能持有者的死亡。为此，爱瑠必须要把异能的根源——ORB从这个世界上消失。确定了彼此的



花的异能发生暴走，彻底狼化的枫花袭击了拓翔。面对恢复原状后向拓翔不断道歉的枫花，痛苦的拓翔压抑着自己的感情使用了“cube”再次回到3天前的时间。

面对枫花对自己的感情，以及自己一度伤害过枫花的事实，让拓翔一度萌生了放弃盗取ORB的想法，面对着并不知情的枫花一如既往地向自己展示那纯朴的笑脸，拓翔在一番心理挣扎下最终依然选择了继续盗取ORB的计划，但同时也绝不会忘记自己伤害的枫花的罪行。下定了决心的拓翔又一次使用了“cube”。



意外的协力者
An unexpected suppliers

再次回到3天前的拓翔思考着自律型机械兵的攻略方法，回想起彰数天前曾经说过协助“enigma”的职员进行过搬运工作，打算以此作为突破点的拓翔接连使用2个“cube”回到了6天前，在协助彰进行搬运工作中碰巧与爱瑠及“enigma”的研究主任楠木飛翼相遇，并从后者口中套取了机械兵的相关情报。随后在拓翔打算进行机械兵的破坏工作时，没料到已经有人捷足先登，对方更竟然是爱瑠。两人互相协作，成功完成破坏计划。







目的并无冲突后，拓翔和爱瑠达成合作关系。为了提高盗取 ORB 的成功性，两人更找到了同样以盗取 ORB 为目标的“糸”进行合作，在一番讨价还价之后，3 人达成合作意向。

尽管有了“糸”在创始祭进行扰乱工作，加上机械兵在爱瑠的破坏工作下其战斗力遭到了削弱，然而要夺取 ORB 依然并非易事，在拓翔和爱瑠两人分头行事的过程中爱瑠更失手被擒，然而为了包庇拓翔，爱瑠强忍痛苦不断说谎，最终因自己异能的副作用而死亡。目睹爱瑠的惨剧的拓翔强忍悲痛再一次使用 cube 回到过去，并向过去的爱瑠告知了创始祭发生的事情。

爱瑠单独一人会见糸并打算从对方口中套取情报，然而心音和拓翔的突然出现打乱了计划，糸更恼羞成怒以为这是针对自己的陷阱而企图打算杀害爱瑠。尽管在心音和拓翔的救助下糸没能成功得逞，然而糸和拓翔、爱瑠 3 人的合作也因此告吹。

了不重蹈覆辙，拓翔打算不卷入爱瑠只依靠一个人进行 ORB 的盗取工作，然而单人匹马的力量实在太勉强了，拓翔更因此身负重伤，幸好在千钧一发之际爱瑠前来进行救援。不愿意再看到自己和身边的人受伤的爱瑠泪流满面地哀求着拓翔放弃盗取 ORB 的想法。面对悲伤的爱瑠，拓翔虽内向有所动摇但最终还是坚持自己的执念，并再一次使用 cube 回到过去。

心音的伤痕
KOKONE’s scars

拓翔手上的 cube 仅余下 2 个，面对所剩无几的机会，拓翔依然继续探索盗取 ORB 的方法。爱瑠提醒他要多加注意心音，并告知自己在心音的房间发现了心音秘密藏有的枪械及一张有神秘符号标示的学园地图。

创始祭当天拓翔照常行动，在到达地图上标示的位置时，被心音在背后以枪械威胁。心音开枪击伤意图逃跑的拓翔，并将负伤的拓翔带到安全的地方进行治疗。随后拓翔被心音拉到街上闲逛的时候却与“糸”不期而遇，双方发生冲突，尽管成功把“糸”抓住，但心音也因此受伤。由于心音的治疗异能无法适用于自身的伤势，拓翔带着负伤的心音回到宿舍进行治疗，然而心音的伤口却一直流血不止。拓翔从闻讯而来的楠木口中得知心音治愈能力的副作用——使用异能会导致自身的自愈力降低。一年前，作为治愈拓翔的代价，心音身体的免疫力下降，因此才由于生病而被迫停学在医院休养半年。心音最终因伤势过重而昏迷，懊悔不已的拓翔又一次使用 cube 回到过去。

知道心音异能副作用的拓翔为了心音的身体着想而不断干扰心音使用治愈异能的机会，引起的心音的怀疑和爱瑠的不满。心音认为使用治愈异能去帮助别人是自己的一种义务和责任，希望拓翔不要干涉自己的自由。面对心音的坚持，拓翔勉强接受，但也看出了心音有难言之隐。

创始祭当天，拓翔照常行动。吸取了上次的经验的拓翔面对心音采取了先下手为强的战略成功压倒了心音，然而面对拓翔的要挟，心音依然没合作的意图，并说出了自己过去犯下的罪过。



星崎心音



楠木飞翼



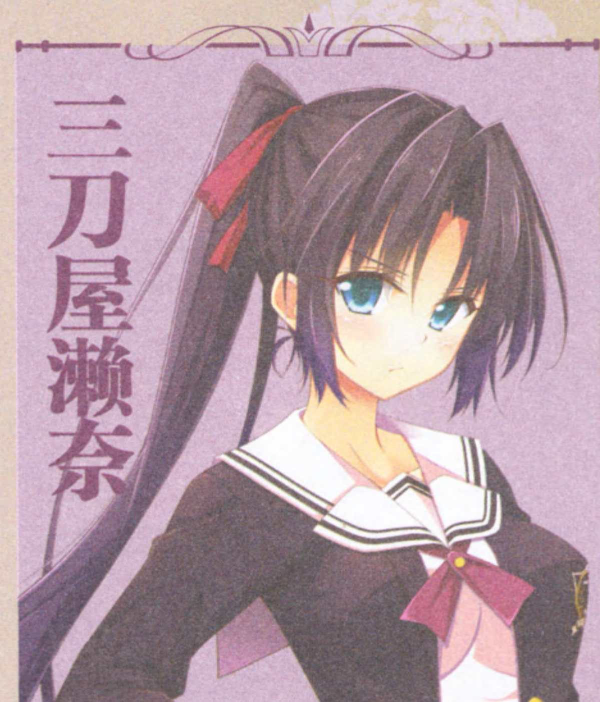
心音曾经有一个双胞胎弟弟心悟，心悟将自己的治愈异能视为自己背负的责任，经常为帮助别人而使用异能，身体也因为异能副作用影响而变差。为了让弟弟不再被异能副作用影响，心音决定破坏 ORB，但在行动当晚却被弟弟察觉。两人在争执过程中被警卫发现，并因此负下重伤。不顾自己伤势的心悟发动异能拯救了心音的生命，自己却因伤势过重身亡，其异能亦转移到心音的身上。对心音来说，治愈能力是两姐弟羁绊的证明，为了守护这份羁绊，心音继承心悟的意志，并绝不容许他人破坏姐弟的羁绊。







面对心音的坚持，拓翔依然进行劝说，此时机械兵的出现打断了两人的争执，两人因此负了重伤。如同 3 年前的再现，为了拯救拓翔，心音不顾伤势强行发动异能。考虑到心音身体的拓翔在治疗尚未结束就推开心音逃跑，之后遭到机械兵的围观。拓翔拼死抵抗，而在千钧一发之际救下拓翔的竟然是濑奈。





希望的破灭
Dashed hopes

濑奈告知拓翔自己真正的异能能力是复制对手的异能，在之前濑奈抓捕拓翔的时候，濑奈复制了拓翔的异能，在那之后，每当拓翔使用"时间逆行"时，濑奈也会同时回到过去的时间，因此对于拓翔至今为止所作出的努力，濑奈都看在眼里。濑奈更打算说服同伴协助拓翔盗取 ORB，在成功把最顽固的心音也说服后，众人本打算立即行动，却不料被自警团副团长静香发现，众人更遭到自警团的包围。绝体绝命之际濑奈使用了四个 cube，并要求拓翔立马使用 cube。使用 cube 的拓翔成功回到了 3 天前，而意想不到的是 11 月的其他同伴也回到了 3 天前。





菜津芽静香



狮堂钢

回到过去的众人开始组织盗取ORB的计划，但一旦ORB消失，以ORB的能源作为驱动力的爱丽丝就会停止运作。尽管有风险，但大家认为爱丽丝也属于“11月”的一员，有权利知道盗取ORB的事情。出乎大家的意料，爱丽丝不单谅解了大家的行为，更主动提供协助，通过窥探爱丽丝的记忆，拓翔成功掌握了有关通往ORB所在地的情报。

创始祭当天大家开始了盗取ORB的行动，然而正当大家以为一切顺利的时候，枫花遭到了伏击而昏迷，彰则负责殿后，拓翔，爱瑠，心音和濑奈最终到达了ORB的放置地，然而在那里等着他们的，还有自警团团长——狮堂钢的身影。面对狮堂压倒性的实力，四人毫无还击之力，陷于绝望的境地，濑奈更因此失去性命，而心音则用最后的力量强行将拓翔脱离战场。



负伤的拓翔在森林躲避了一天，同伴，cube，救回妹妹的机会，拓翔曾经拥有的一切已经全部消失。在万念俱灰的拓翔面前，却出现了最后的一线生机……



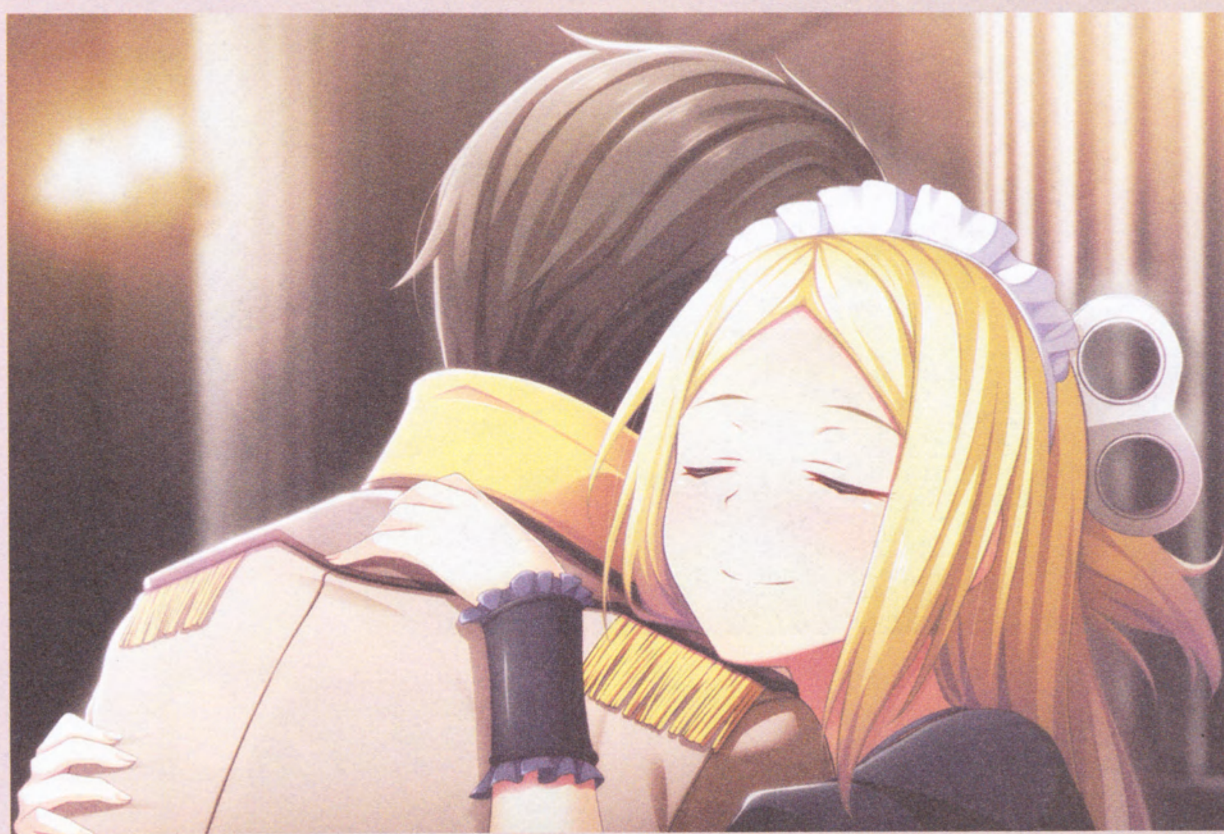
最后的挑战
Final challenge

由于此前拓翔轮回所经过的时间刚好是 28 日，“强制逆行”得以发动。借由“强制逆行”的效果，拓翔再一次回到了 3 天前的时间。对拓翔和大家来说，这恐怕是最后的机会。创始祭当天，11 月的成员再一次向时计塔进发，途中静香带着一大批自警团的成员进行追捕，彰使用了 cube 强行异能拼死拖延他们。

踏入时计塔最深处的拓翔等人与狮堂再度交手，吸取上次教训的众人这次总算勉强与其打成平手，却完全没料为了保护 ORB，狮堂居然不顾 cube 的副作用连续使用数个 cube。面对失去理智彻底暴走的狮堂，拓翔等人陷入了更大的危机，但爱丽丝的出现却令形势发生变化，此时大家也终于理解到狮堂保护 ORB 的缘由和爱丽丝希望 ORB 消失的理由。

正当大家以为一切都平静下来之时，糸却突然乱入并企图抢夺 ORB，而第三者 – 楠木的出现亦令形势变得更加复杂。经过一番混战，局势终于平息下来，然而此时的时计塔已经被大火所笼罩。在时间无多的情况下，怀抱着对同伴的思念，拓翔将自己的所想传达给 ORB，实现了自己的夙愿。





回到 4 年前的拓翔，迎接他的是久违不见的，曾经逝去的妹妹的笑颜。

失去了异能的世界，失去了记忆的同伴，即使如此，依然有某些东西紧连着彼此的心，再度集结于一起的同伴，那就是最好的证明了吧。

“11 月的理想乡”，那就是拓翔，以及他的同伴，最终到达之所。




爱丽丝


笹森彰

作品评价
Work evaluation

对于 LevoL 这个新会社，大概不少人都觉得比较陌生。但如果提到 OVERDRIVE，恐怕不少人对于其代表作『キラ☆キラ』都有深刻的印象。以郁系作品为主的 OVERDRIVE 在 2013 年 2 月推出新作『僕が天使になった理由』后，以“游戏盗版情况严重导致公司损失惨重”为由，作出了停止开发商业游戏作品的决定，将工作重心转移到音乐相关产业上。而在 2014 年 10 月 310 日，OVERDRIVE 的营业组长带领开发团队设立了“LevoL”这一新品牌，其处女作正是本作。

作为本作灵魂之一的原画部分由早川ハルイ和 cccpo 担当。早川ハルイ早年曾参与过 LASS 社的『11eyes – Resona Forma –』的原画工作，但此时尚未被玩家们所熟知。而让玩家们对早川留下深刻印象的，则是 LASS 社于 2013 年 4 月所推出的作品——『少女神域∽少女天獄 -The Garden of Fifth Zoa-』。尽管该



也是有点难以理解。虽然对于游戏是否应该设置剧情锁的问题，不同的玩家持有不同的意见，但笔者认为类似本作这种有明确主线并且剧情层层推进的游戏加上剧情锁还是相对比较好的，尤其是本作如果先行打通个人线，回想起男主之前在个人线所选择的 4 条通往幸福的道路，而后在 TRUE END 中放弃之前的一切而选择了最为艰难的道路并最终取得胜利，其剧情感染力会更上一层楼。而在伏笔和铺垫方面，虽然本作算不上十全十美但至少能自圆其说，尤其是拓翔在万念俱灰的情况下，由于之前轮回的时候恰好是 28 天，从而诱发自己异能的效果取得最后一线生机这一场景可以看成是本作的回收伏笔的最好范例。另外本作在剧情上也抛出了一些比较深层的关于异能者的问题，如异能者遭到正常人的排挤，异能的存在对人和世界来说到底是好是坏，但对于这些问题的探讨也只是流于表面，就笔者看来这些问题的没有好好利用算是略浪费了，如果编剧有意深化一下的话倒是有对于本作的剧情有锦上添花之效。



作因为半成品般的剧情而被大家嘲讽为“少女神雷少女天雷”，但其充满特色的画风也吸引了不少眼球。在早川ハルイ因个人原因退出 LASS 社，沉寂一段时间后便参与了 ensemble 社的『Golden Marriage』的原画工作，尽管该作剧情上并不出彩，但凭借优美的 CG 和人设依然取得了一定的好评，并顺理成章推出了 FANDISC『Golden Marriage -Jewel Days-』。巧合的是该 FD 和本作同样都在 3 月发售，无独有偶，本作的另一位原画 cccpo 参与的 Rosebleu 社的『世界を救うだけの簡単なお仕事』也碰巧在 3 月发售，可惜相对于本作，素质平平的这 2 作受到的关注度和评价并不算高。

而为本作的歌曲进行献唱的新人歌手千歳サラ与担任本作音乐制作人的宮崎京一是继 Clochette 社的『サキガケ⇒ジェネレーション!』后的第二次合作。尽管作为新人，但千歳サラ以优美的歌声给听者留下深刻的印象，本作的 op 专辑 CD 在 2014 年底发售后在短时间便处于断货状态。而在官方推出的本作 OST 的 CD 中，更追加了由千歳サラ进行献唱的 4 位女主角的主题歌。目前，千歳サラ已被确定将担任新会社 bug-system（这名字真让人各种想吐槽）于 2015 年 6 月发售的处女作『スクイの小夜曲』的 op 歌手，同时也在 2015 年 5 月 22 日推出了自己的第一张个人迷你歌曲专辑，期待这位新人歌手日后的发展。

作为游戏最重要的灵魂——剧本，作为主笔的今科理央在之前执笔的剧本中如『初恋 1/1』、『星織ユメミライ』等都是以日常的恋爱故事为主，这次是第一次挑战这种幻想系的题材。虽然本作在介绍中有异能者，实现任何愿望等一系列的奇幻元素，但实际上本作的剧情本质可以看作是劣化版的『Steins;Gate』，而从整体上来说，本作走的是王道路线，有一个比较完善的大框架和方向，剧情发展虽然比较好猜但应该说王道热血剧情受众面还是比较广的，这方面可以说是本作获得好评的原因之一。但在细节方面，如果读者有心追究起来还是会发现本作存在不少的小毛病，比如战斗描写比较简陋，故事后期发展变得都合和失速，尤其是最终战作为游戏最为重要的场景之一，以千辛万苦战胜自警团团长作为最后的落幕应该说是比较合适的安排，但本作在这场景之后还安排了好几个人物的乱入其结果就是导致场面混乱以及有拖延剧情的嫌疑，这也算是游戏的一个败笔之处。另外笔者对于本作没有设置剧情锁



当然要论本作最大的问题，莫过于人物形象的塑造方面用力不足。作为故事主人公的有坂拓翔，如果仅仅只是从游戏序章的内容来看，大概会让人觉得又是一个在ACG里已经泛滥的迟钝型烂好人式的男主角形象。但在游戏序章的最后男主的突然黑化令到画风骤变，其形象反转为类似于鲁鲁修这种为了妹妹而不择手段的死妹控形象，尤其是这段剧情刚好是在游戏体验版的最后部分，应该说这一段剧情是比较成功地吊起了不少玩家的胃口。可惜到了本篇部分，男主的行为却总是给玩家一种“兄弟你到底还想不想救老妹了！”的感觉。毕竟在之前妹妹墓碑前说得信誓旦旦，结果却没有那样黑化到底的魄力，而且数次在关键时刻就因为情感上的纠结而对自己的行为产生动摇和怀疑，更加让玩家觉得男主的所谓的“觉悟”仅仅只是半吊子的水平。虽然剧本在日常描写上努力营造出一种“男主和同伴们愉快的日常生活”的气氛，以及制造了几个悲剧事件，意图在游戏的分支选项中让男主放弃自己的信念有相对合理的解释来减少突兀感，可惜最后显现出来的效果反而是两边不讨好，只会让玩家觉得男主的精神层面太薄弱了。另外剧本原来应该是打算将拓翔定位为智将型的角色，可惜除了在序章有所体现外，本篇部分几乎只让人看到其不断吃瘪的过程，而且本身的战斗力也一直维持在“战五渣”的水平，虽然这算是为了把11月的成员全部拉下水做铺垫，但还真是有一种“看了感觉真可怜”的悲伤感。









野野宫枫花作为第一个可进线攻略的女角色，因为角色定位于年下后辈妹系，与拓翔妹妹的角色形象有所重叠，在游戏封面中也占据比较主要的位置，加上在发售前的体验版中提及的剧情相对较多，很容易让玩家产生是重要角色甚至是真女主角的错觉。而在游戏正式版发售后，玩家才发现这角色在游戏中的定位还真的就是人物介绍中的那样——就是个吉・祥・物。基本上从游戏的第二章开始，枫花就没有过多地参与到故事的主线内容中，偶尔也就在拓翔的回忆中浮现一下，导致在游戏中后期的存在感极为薄弱。而在形象的塑造方面，在序章中有提及到枫花过去因为异能而被他人排挤，而后在男主和同伴的开导下走出阴影这一部分的剧情原本可以进行深化，可惜在个人线路中并没有作过多的挖掘。尽管可爱和纯朴的一面倒是有好好表现出来，但是缺乏个人的特色最终还是只能沦为吉祥物的形象。

相对于存在感薄弱的枫花，作为另一个后辈角色的羽鸟爱瑠可以说是游戏中塑造得最好的角色了。与拓翔拯救妹妹，心音拯救弟弟这样的愿望相比较，爱瑠盗取 ORB 的目的更为单纯，就是纯粹为了一己私利，但却反而更加有真实感和信服感。比起为了阻止自己异能的副作用夺去自己性命这一个理由，像一般的女孩子那样穿上漂亮的衣服，过上正常的生活，或者这才是爱瑠破坏 ORB 的真正苦衷。在角色的刻画方面，爱瑠初登场时的各种毒言虽然给人觉得有点不看气氛的感觉，但还可以归结于是人物性格上的设定，而在爱瑠的异能能力被揭露后才发现这居然是铺垫，另外还用了不少的笔墨对爱瑠严谨细心的一面进行描写，如叮嘱拓翔告知自己 cube 的数目来判断轮回的次数，拜托拓翔在轮回后告诫自己不要再做多余的事情，对迷惘的拓翔进行多次提醒切勿忘记自己的初衷等等一系列的细节部分。而爱瑠失手被擒后为了包庇拓翔而不断编织谎言最终死于自己异能副作用的那段剧情，也堪称游戏中最让人印象最深刻之一的场景。当然还有很重要的一点，黑丝大法好！





作为前辈级大姐姐的角色定位，心音因为其人物造型比较平庸而导致人气度并不高，但在人物的刻画尚算中规中矩。某程度上过去的心音可以说是另一个拓翔，为了自己的弟弟而冒着风险去盗取 ORB，唯一不同的就是同样遭遇到亲人的惨剧，两者因为各自守护的东西不同选择不同的道路。应该说为了营造双方的对立性，心音和弟弟心悟在过去发生的悲剧这个设定的存在还是必不可少的，也算是给心音一个守护 ORB 的合适理由。可惜为了强行推进剧情的发展，心音被拓翔和濑奈嘴炮一通之后就轻而易举放弃之前一直坚持的立场，导致让玩家产生比较大的突兀感，这点不得不说也是游戏后期剧情失速的一个表现。相对于本篇，心音的个人线对于心音的心路变化倒是有好好表述出来——对于自己肩上背负的责任，对于自己持有的异能的意义，通过拓翔的责骂，通过爱瑠的开导，通过自己的思考，最终得出自己的结论。



相对于造型不算讨好的心音，作为同级生的濑奈在人设方面就好很多了，然而濑奈反而算得上是四名女主角中最缺乏描写的存在。尽管濑奈在游戏的前中期一直担当着团体的气氛活跃者，但对于人物本身的细致描写的部分并不算多，更多只是角色固有属性的展示，而在后期濑奈的异能的真正能力被解明后，却只是给人一种作为战力外挂的存在感，而在个人线中虽然有进行过形象的塑造，但个人线后期爱丽丝的活跃反而喧宾夺主，与其说是这是濑奈的个人线倒不如说是对“11 月”这个团队设定上的补充，来为 True End 作剧情的铺垫。可惜因为本作没有剧情锁的缘故，部分玩家直奔 TRUE END 而忽略掉个人线，导致这条线的铺垫派不上用场。

而作为游戏最关键的角色——拓翔的妹妹紫菀，原本应该是最值得描写的角色之一，可惜游戏前期基本只是从拓翔的回忆中闪过，而在故事接近尾声的时候又因为时间上的关系没法进行过多的描写，当然最关键的原因是妹妹不能推倒，导致部分玩家在打完本作后幽怨地表示“我千辛万苦把老妹救回来了居然连个和谐场景都不给我？！剧本你给我出来看我不打死你！”，笔者只能表示年轻人你思想太危险了，来来来喝支维他奶压压惊。不管如何，看到一



度逝去的笑容再一次出现在屏幕的面前的时候，就是对拓翔至今为止的努力的一种承认吧

作为主要角色的人物尚且描写方面不够，那么配角部分就更加惨淡了。除去自警团团长狮堂钢和机械人偶女仆爱丽丝的描写比较多之外，其余的配角塑造几乎等同模板化的作文。另外庞大的一个自警团，结果除去“11月”外，有名有姓有人物立绘的组织成员居然就只有团长狮堂和副团长静香，虽然可以理解限于篇幅的问题只能从庞大组织中找几个典型的人物着重进行描写，但姑且先不论团长规格外的战斗力，明明是作为由异能者构成的组织，结果身为副团长的静香却在游戏中连一次异能都没有使用过，全程基本只是靠一支手枪来抗敌，难怪在游戏中枪械的弹药包被换成空弹包后“糸”就轻而易举从自警团的包围中成功逃脱。而且在设定上自警团虽然是由非专业人士构成，但其实力绝对是不容忽视的，结果在游戏中却完全没有体现出来，也难怪实力水平一般的拓翔敢于作死去试图盗取 ORB 了（笑）。而对于爱丽丝和狮堂钢这一对人机之恋，无论是作为剧情上的铺垫还是感情方面的描写都可以看出编剧还是有下一定的功夫的，唯一的问题就是把双人互相表白心意这个最煽情的部分扔到去最终战的场景中去，结果抢了一手好戏的同时也不可避免引起剧情的割裂和混乱。而在重置后的世界尽管游戏中没明说狮堂的妻子是谁，但想必各位读者也是心中有数吧。

至于声优阵容方面，本作是少有的男主角也有配音的游戏之一，可惜效果并不算太理想，在关键情节下总给人一种气势不太够的感觉。而在女性角色阵容方面，基本上都选择了符合角色形象的声优，如多为姐系角色配音的桜川未央这次就担当大姐姐心音的配音，值得一提的是为爱瑠配音的卯衣，可以说把爱瑠的个人特色完全展露出来，甚至可以说爱瑠形象之所以如此成功一方面得益于脚本的用心，另一方面也是卯衣的功劳。



结语

spilogue

尽管本作存在一定的不足之处，但整体素质依然偏上，而且作为新生厂商的处女作，『11月的理想乡』的这份答卷还是对得起群众的期待的。在如今萌系作品泛滥的时代，偶尔出现这样的异色之作还是会给玩家带来另一种新鲜感。对于喜欢王道热血系作品的玩家而言本作还是值得推荐的，同时也期待 LevoL 在下一次的新作中给我们带来新的惊喜。▲





网络通贩请至
二维镜像超幻想Market
ADN专区选购
A.D.NAP
https://gensoukyou.taobao.com



Cast A Spell!

偶像大師灰姑娘凛中心本

60RMB/套



MELT

艦隊collection 灰子个人彩插本

40RMB/套



少女の番外戀情

月刊少女合志彩插本

60RMB/本



我們去約會吧

艦隊collection 雪桜桜彩插本

30RMB/本



それは僕たちの奇跡

MiracleLoveLive!

LoveLive純粹个人彩插本套装

40RMB/本



風 der kreuzer

艦隊collection 雪桜桜個人彩插本

30RMB/本


氣·球·魚·屋
FINGER AND FISH
少女艦賞
KANTAI GIRLS' COLLECTION
作者 HECO
代理: 尚萌Shamoe
PIXIV: 81019


阵面网络科技公司
ARRAY NETWORK TECHNOLOGY CO.LTD
MICA
Team
云母组
少女前线
战术·策略·养成
GIRLS FRONTLINE
长官，
请下达指令！
革命性战术策略养成系统
枪械与少女组合全新手游
★网页二维码
★微博二维码
IOS/Android
2015年10月
Ready for order!
登陆上线！

你是否也曾仰望过窗外的天空/

感觉自己是一只笼中鸟/

想要飞向外面的世界？

国人原创
恋爱哲学AVG



发布！

让我们在游戏中找寻爱的翅膀/

飞向新世界的彼岸！

~STORY~

名叫晓月的大学生是一个Galgame爱好者，一天晓月在大学图书馆中想要借阅最新一期《一次元狂热》时，不小心“推倒”了学校里的美女陈曦……晓月不但发现陈曦与出现在自己梦境中的少女一摸一样，还发现了陈曦身上隐藏的一个秘密——原来陈曦也是一个Galgame爱好者……

~STAFF~

剧本：windchaos

人设、CG：@otakucake阿饼

演出：时坂工人

UI：炒饭

配音总负责：灵绮心

程序：nvlmaker

背景：きまぐれアフター.

BGM： TAM MUSIC FACTORY

~下载~

http://pan.baidu.com/s/1dDAnDiL



二次元狂热官方旗舰店

周边天天特价

即将上架
八月社女主角印章



北方酱
透明水晶挂饰



价格：~~15元~~/个
狂热价：10元/个

北方酱出没注意
然而并没有什么卵用
北方酱已经看透了一切
你的意思是怪我咯
玄不救非氪不改命
你们城里人真会玩

舰娘岛风大小海豹毛绒布偶
第二刷来袭



价格：~~60元~~（大海豹）
狂热价：54元



价格：~~30元~~（小海豹）
狂热价：27元

新款舰娘卡册



价格：~~99元~~
狂热价：94元

手机屏幕清洁挂饰
超大拉绳全彩

价格：~~15元~~ 狂热价：10元







暗杀教室
吹响吧！上低音号
小长门有希的消失







Fate/stay night
舰队收藏
Lovelive！

扫我．戳我
用"手机淘宝"APP扫一扫

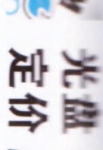
二次元狂热 TWO DIMENSIONS MANIA

82

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jed11ao@163.com

封底故事
『少女的夏休』







光盘 非卖品
定价 25